PREY 2 : UN FPS AMBITIEUX, SURPRENANT ET ENVOÛTANT !

PC JEUX

JUIN 2011

www.jvn.com

EXCLUSIF

ANNO 2070

Ne craignez plus le futur, écrivez-le !

TESTS ET PREVIEWS

★★★★★

OPERATION FLASHPOINT : RED RIVER
DARKSPORE
DEUS EX : HUMAN REVOLUTION
ARMA II : REINFORCEMENTS
RAGE...

PREVIEWS

THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS

Pas encore sorti, et déjà considéré comme le meilleur RPG de l'année...

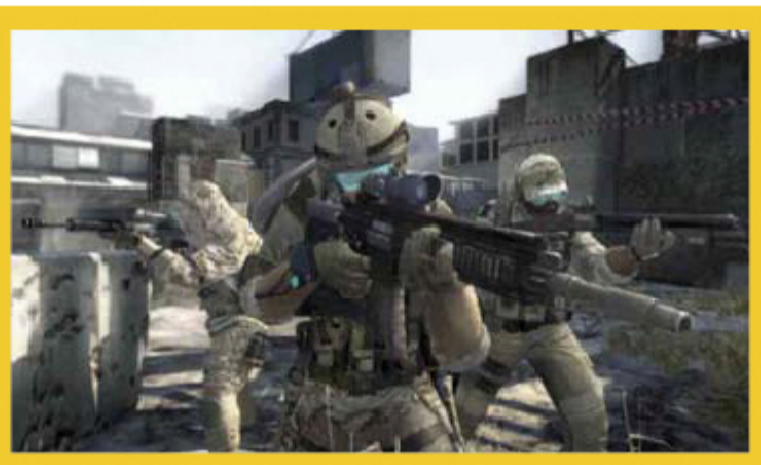
THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

L'épisode qui repousse les frontières de l'imagination !

MONDES PERSISTANTS

GHOST RECON ONLINE

La série culte revient : 100 % Online et 100 % gratuite



TEST **PORTAL 2**

Le miracle a encore eu lieu.

Yellow MEDIA

L 13912 - 160 - F: 6,95 €

OPERATION
FLASHPOINT.
RED RIVER™

ENGAGEZ-VOUS DES LE 21 AVRIL

QUATRE HOMMES, UNE EQUIPE. UNISSEZ VOS FORCES.

Games for Windows LIVE XBOX 360. XBOX LIVE. PS3 PlayStation 3 PlayStation Network

18 www.pegi.info

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ["Codemasters"]. All rights reserved. "Codemasters" (R) is a registered trademark owned by Codemasters. "Operation Flashpoint" TM, "Red River" TM, "EGO" TM and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright wor k that forms part of this product is prohibited. This product is not endorsed by the US Department of Defense. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

FLASHPOINTGAME.COM/FR/

STEAM ego codemasters

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS

PC JEUX numéro 160 - Juin 2011

Édité par Yellow Media SAS au capital de 1 218 475 euros
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : **01 41 27 38 38**
Fax : 01 41 27 38 39
Étranger Tél. : **01 44 84 05 50**
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finance et administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (jobs@yellowmedia.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de magazine : Xavier Lévy
Prix au numéro : 6,95 €

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Tél. : **01 44 84 05 50**
Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 €

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en chef : Jean-Pierre Abidal
Chefs de rubrique : Ghislain Masson, Olivier-Brice Thivet
Premier secrétaire de rédaction : Olivier Charlot
Premier rédacteur graphiste : Thierry Lanckriet
Ont collaboré à ce numéro : Cyril Berrebi, Nicolas Buchet de Neuilly, Emmanuel Bezy, Filipe Canelas, Alexandre Cortona, Arnaud Devel, Alix Dulac, Thomas Diouf, Rodolphe Donain, Cyril Dupont, Vincent Guignebert, Hubert Ho, Marion Jobert, Arnaud De Keyser, Yann Pesenti, Fabrice Pithivier, Guillaume Ries.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam (jerome.adam@yellowmedia.fr)
Directeur commercial publicité pôle jeu : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)
Directeurs de publicité : Didier Pechon (didier.pechon@yellowmedia.fr), Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
Directeur de clientèle : Willy Weingartner (willy.weingartner@yellowmedia.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@yellowmedia.fr)

FABRICATION
Responsable de fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargé de fabrication : Guillaume Launay (guillaume.launay@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

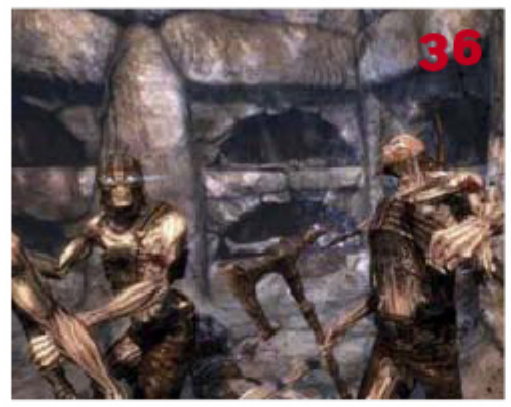
Diffusion : MLP.
Impression : Stige S. p. A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie. Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 0913K89787
ISSN : 1284-8611.

Copyright Yellow Media France 2011
Tous droits de reproductions réservés.
PCJEUX est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *PC Jeux* est interdite sans accord écrit de la société Yellow Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *PC Jeux*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro comporte un encart PROMODO jeté au dos de la 4e de couverture, un encart abonnement situé entre les pages 42 et 43 pour la totalité des exemplaires et un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément.

Couverture : ©2011. Ubisoft/Related Design.

Ce mois-ci...



THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

Premiers pas dans l'univers du nouvel *Elder Scrolls*... On est impatients de voir la suite !

THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS

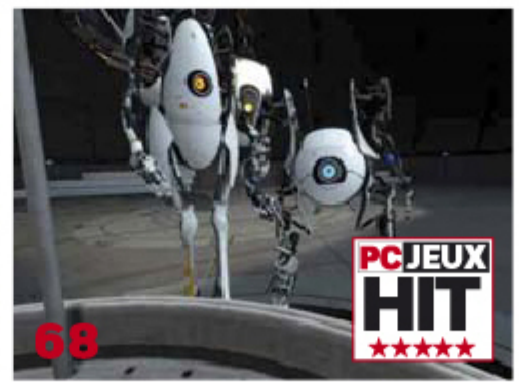
Ce deuxième volet n'est pas encore arrivé en test, mais il est déjà incontournable.

ANNO 2070

Un *Anno* du futur, avec des problématiques environnementales actuelles.

TOMB RAIDER

Avant de devenir l'invulnérable Lara Croft, notre héroïne a aussi été une jeune fille au cœur tendre.



PORTAL 2

Vous l'attendiez, le voici ! Le test de cette suite déjà culte est à lire dans ces pages.

En juin, je vais bien !

Espoir...

Traditionnellement, le mois de juin constitue la période de l'année où les journalistes de la presse du jeu vidéo du monde entier s'agitent, piaffent et trépignent d'impatience. Car le salon de l'E3 approche, et avec lui, la promesse d'annonces excitantes, de présentations ébouriffantes et stupéfiantes, sans parler de toutes ces hôtesses sexy en diable... Et si depuis quelques années le PC n'est pas forcément à la fête, 2011 pourrait marquer l'amorce d'une inversion de cette tendance. C'est qu'après avoir prédit la mort du jeu sur notre plate-forme, conjointement à une baisse notable des ventes (conséquence du piratage) et à une désaffection croissante des joueurs pour une machine jugée par certains « trop chère », de nombreux éditeurs opèrent un spectaculaire retour aux sources. Ils se rendent compte que, dans bien des cas, il est tout aussi rentable (si ce n'est plus) de produire des jeux sur et pour le PC. Certes, les projets réservés à nos machines (et aux Mac, bien souvent) sont bien moins nombreux que par le passé, mais incontestablement presque tous les titres multiplates-formes sont maintenant portés sur PC, et souvent avec le plus grand soin. Et je ne parle pas de ces jeux (*Deus Ex : Human revolution, Homefront*...) qui sont largement mieux réalisés sur PC que sur consoles. Mais comme à l'heure où j'écris ces lignes l'E3 n'a pas encore commencé, il serait sans doute prétentieux de trop s'avancer. Je vous invite donc dans les semaines à venir à nous retrouver pour découvrir toutes les annonces autour de cet événement, concernant les projets les plus ambitieux comme les moins engageants. Car c'est aussi ça l'E3. L'occasion de juger du potentiel (réel ou non) de titres attendus (ou pas !) et d'avoir une meilleure idée de ce qui occupera nos nuits...

Jean Pierre Abidal

JEAN-PIERRE ABIDAL
RÉDACTEUR EN CHEF

Envoyez vos courriers à
PC JEUX 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

Adressez vos mails à
pcjeux2@yellowmedia.fr

Retrouvez-nous sur
www.jvn.com
www.pcjeux.fr

Juin 2011 Le prograaaaamme, demandez le prograaaaamme !

PC JEUX

SOMMAIRE

8 Actus
Annonces, déclarations, chiffres... tous les faits marquants du jeu vidéo compilés en quelques pages.

32 Preview
C'est la dernière ligne droite pour ces jeux qui arriveront bientôt en test.

52 Dossiers
Découvrez les secrets du développement d'*Anno 2070*, notre jeu en couverture, et du tout nouveau *Tomb Raider*.

82 Download
Gratuit, légal et donc totalement indispensable, voici ce que vous trouverez ici.
EXTRA-LIFE

84 Mod News
Toujours gratuits mais pas toujours finis, ces mods qui changeront le visage de vos titres favoris.

86 Mondes Persistants
Au programme, révélations sur le tout prochain *Ghost Recon Online* et sur *Mythos*, le MMO 100 % Action/RPG.

90 Culture
BD, DVD, ciné, techno... tout ce qu'il faut pour ne pas passer pour un autiste, mais un vrai Geek.

92 Courrier
Missives, critiques, désaccords... Tout est bon à dire et sujet à polémique, comme le prouvent vos courriers.

67 Tests

Portal 2	68
Operation Flashpoint : Red River	72
DarkSpore	74
ArmA II : Reinforcements	76
SBK 2011 World Championship	77
Anomaly Warzone Earth	78
Summer Challenge : Athletics Challenge	79

94 Top Jeux
Les meilleurs jeux PC sélectionnés par la rédaction et classés par genre... Comme ça, c'est plus simple de choisir !

95 Flagrants Délires
Notre concours mensuel d'images loufoques et délirantes.

96 Matos Système
Non, le PC n'a pas dit son dernier mot ! La guerre des machines continue...

98 Tests Matos
Les principales nouveautés hardware testées rien que pour vous.

100 S.O.S. Matos
La solution à votre problème se trouve forcément dans ces pages ! Si ce n'est pas le cas, écrivez-nous !

102 Top Config'
Trois configurations pour trois budgets, mais un seul but : jouer dans de bonnes conditions.

104 Votre DVD
Pour ne rien rater du contenu de votre DVD, c'est ici que ça se passe.

106 Prochainement
Un tout petit bout de ce que vous trouverez dans le prochain numéro de *PC Jeux*.

JVN.COM
Jeux Vidéo Network

JVN TV
Téléchargeable depuis la home de JVN.COM

JVN.COM LANCE SA NOUVELLE APPLICATION : JVN TV

EN UN SEUL CLIC DISPOSEZ DES DERNIÈRES ÉMISSIONS, TRAILERS ET INFOS SUR LE JEU VIDÉO

www.jvn.com/jvntv

Accessible à tout moment depuis le bureau de votre ordinateur JVN TV
est l'application idéale pour vivre le jeu vidéo en temps réel

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

« LE PLUS BEAU JEU DU STUDIO »
JEUX VIDÉO MAGAZINE

« ÇA S'ANNONCE ACCROCHEUR »
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX 360

« DUNGEON SIEGE 3 S'ANNONCE D'ORES ET DÉJÀ COMME L'ÉPISODE LE PLUS CONVAINCANT DE LA SÉRIE »
PC JEUX

DUNGEON SIEGE III

SQUARE ENIX

© 2011 SQUARE ENIX, INC. DEVELOPED BY OBSIDIAN ENTERTAINMENT, INC. DUNGEON SIEGE IS A REGISTERED TRADEMARK OF SQUARE ENIX, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
ALIENWARE AND THE ALIENWARE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS AND TRADEMARKS OF ALIENWARE CORPORATION.
NVIDIA, THE NVIDIA LOGO, AND THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF NVIDIA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

ENSEMBLE NOUS VAINCRONS

JOUEZ AU MODE CO-OP EN LIGNE OU EN LOCAL EN UN CLIN D'ŒIL

PC DVD-ROM SOFTWARE

16 www.pegi.info

THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED

NVIDIA 3D VISION READY

OBSIDIAN entertainment

PLAYS BEST ON ALIENWARE

WWW.DUNGEONSIEGE.COM

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Les dernières infos sur les jeux que vous attendez.

1 BATTLEFIELD 3 RESCAPÉ

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce ne sont pas les suites de *COD : Modern Warfare 2* et *Medal of Honor* qui sont les plus attendues par les joueurs, mais bel et bien le troisième volet de *Battlefield*. La preuve, la bombe de DICE s'accapare la première place du classement… à égalité avec *Deus Ex* ! Quant aux jeux des studios Danger Close et Infinity Ward, inutile de les chercher, ils peinent pour l'heure à remporter les suffrages. Les joueurs espèrent sans doute se frotter à un FPS doté d'une bonne durée de vie, et qui devrait tirer brillamment parti de la surpuissance des machines pour afficher une réalisation graphique hallucinante ! Un simple coup d'œil au trailer devrait vous convaincre de toutes les qualités de ce jeu.

Date annoncée Automne 2011
Notre avis Automne 2011

Battlefield 3, un FPS prometteur qui s'accapare carrément la première place : classe !

2 DEUS EX : HUMAN REVOLUTION APERÇU

Ce mois-ci, *Deus Ex : Human Revolution* caracole en tête du classement !

À chacune de ses apparitions, Adam Jansen nous fait languir… Vite, le test !

Paradoxalement, aucune annonce fracassante n'a filtré de chez Square-Enix Eidos. Difficile en même temps de s'enthousiasmer à l'idée de retrouver une splendide figurine articulée dans les versions collector (ultra) limitées du jeu. Et plus difficile encore de s'emballer devant les spots publicitaires de Sarif Industries qui vantent les mérites des implants bioniques… Mais pourquoi tant de haine, vous demandez-vous ? Eh bien tout simplement parce que la sortie du jeu semble encore lointaine et que le premier aperçu de la version preview nous a mis l'eau à la bouche ! Si loin, si proche… Patience donc…

Date annoncée 26 août
Notre avis 26 août

3 GUILD WARS 2 SUBTILISÉ

Après le calembour du mois dernier, les gens d'ArenaNet reprennent (enfin) leur sérieux en dévoilant il y a peu sur le site officiel une autre classe du jeu… une vraie cette fois ! Oyez oyez, damoiselles et damoiseaux, oubliez l'assassin de *Guild Wars*, remplacé dans le second opus par le voleur et même la voleuse ! Moins bourrin que son illustre prédécesseur, le voleur de *Guild Wars 2* devrait être plutôt adepte du « hit & run ». Comprenez qu'il attaquera l'adversaire

Oubliez l'assassin, remplacé au pied levé par son lointain cousin le voleur.

avant de prendre (lâchement) la fuite… pour mieux revenir à la charge. Plus sournois, plus rapide, plus séduisant : laissez-vous tenter par la classe du voleur !
Date annoncée 2011
Notre avis 2011

4 BATMAN : ARKHAM CITY AÉRÉ

Le mois dernier, nous annoncions que l'essentiel de l'aventure de *Batman* dans *Arkham City* allait se dérouler dans un monde ouvert. Une annonce qui a laissé certains d'entre vous assez sceptiques… Vous ne croyez qu'aux statistiques et aux graphiques en forme de camemberts ?! Alors sachez que c'est carrément 80 % de l'aventure qui se déroulera à ciel ouvert ! Un pourcentage qui n'a pas été estimé au hasard par un journaliste épris de liberté, mais qui a été révélé par les développeurs de Rocksteady à nos confrères anglais de chez *PC Gamer UK*.

Un monde plus ouvert et des environnements fermés encore plus vastes… Que du bon !

Un chiffre impressionnant certes, mais il faut s'attendre à crapahuter dans des lieux infestés de criminels dont la superficie équivaut à l'asile d'Arkham du premier volet. Voilà qui est encore plus époustouflant, non ?
Date annoncée Fin 2011
Notre avis Fin 2011

Enfin une nouvelle image ! Shepard aux prises avec les agents de Cerberus… Hum…

Laissez-vous tenter par la classe du voleur !

5 MASS EFFECT 3 CAPTURÉ

Depuis l'annonce du développement de *Mass Effect 3* en fin d'année dernière, aucune image du jeu n'avait vraiment été exhibée jusqu'à présent. Oubliez les clichés tirés du trailer, car Bioware et Electronic Arts proposent enfin de découvrir deux nouvelles images… Royal, non ?
En plus de mettre en scène ce bon vieux Shepard, on découvre également que les troupes de choc de Cerberus, emmitouflées dans leurs blanches armures, seront aussi de la partie. Quant aux Moissonneurs, aux co-équipiers du Normandy et à l'Homme Trouble (Illusive Man), il faudra attendre encore un peu avant d'en savoir plus sur tout ce petit monde !
Date annoncée Fin 2011
Notre avis Fin 2011

NICOLAS GRAZIANO REMPORTE *PORTAL 2*

GAGNEZ UN JEU SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Votez ! Vous y gagnerez !

Le classement de Sous Haute Surveillance est réalisé grâce à vos votes. Élisez les jeux les plus attendus. Tous les mois, nous comptabilisons les bulletins. Après tirage au sort, l'heureux gagnant recevra un jeu.

MES 5 JEUX LES PLUS ATTENDUS

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

Nom _____

Adresse _____

_____

_____

Envoyez votre bulletin à PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou par e-mail pcjeux2@yellowmedia.fr
Rendez-vous le mois prochain pour découvrir le prochain gagnant de cette rubrique.

RÈGLEMENT

YELLOW MEDIA SAS au capital de 1 218 475 euros immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B388330417, ayant siège au 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de YELLOW MEDIA SAS et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints).

La détermination du gagnant s'effectuera par tirage au sort. Chaque participant devra renvoyer le bulletin (ci-dessus) par courrier à PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou le classement des 5 jeux les plus attendus par e-mail à pcjeux2@yellowmedia.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra le jeu *Portal 2*, d'une valeur d'environ 50 euros.
Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société YELLOW MEDIA SAS, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET.
La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement.
Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle.
Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Yellow Media.

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

6 BRINK DÉDIÉ

Alors que sa sortie est calée vers le 20 mai, *BRINK* a finalement trouvé le moyen d'esquiver sournoisement la case « Test » au dernier moment ! Rageant ! Même si ce lapin posé par le jeu de Splash Damage peut légitimement nous faire enrager, une annonce récente du développeur anglais nous a redonné le sourire… et même un peu de notre bonne humeur. Les développeurs mettront sur Steam un programme à disposition des joueurs qui leur permettra de créer un serveur dédié aux parties de *BRINK*. En plus d'être gratuit, ce programme ne nécessitera pas d'avoir installé le jeu sur la machine destinée à héberger les parties. Sympa, non ?

Date annoncée 20 mai
Notre avis 20 mai 2011

Préparez-vous à héberger vos propres parties de *BRINK* en sacrifiant une « vieille » bécane.

7 WARHAMMER 40K SPACE MARINE DÉCOUPÉ

Avec une sortie attendue pour cet été, le développement de *Warhammer 40K : Space Marine* aborde la dernière ligne droite ! Réjouissons-nous, car Relic va livrer un jeu 100 % action ! C'est du moins ce que laisse supposer la vidéo de making-of du jeu, lâchée fin avril par les développeurs canadiens. En plus d'offrir des phases de shoot à la troisième personne, façon *Gears of War*, le jeu devrait également proposer des séquences de castagne assez sanglantes. Ainsi, quand il ne sera pas en train de blaster des adversaires, le héros empoignera son épée-tronçonneuse pour découper de l'Ork verdâtre au corps à corps… et provoquer d'impressionnantes gerbes de sang ! Si vous aimez l'Ork quand il est bien saignant, vous allez vous régaler !

Date annoncée Été 2011
Notre avis 2012

8 DIABLO III DESCENDU

Les joueurs n'ont visiblement pas trop apprécié le fait de devoir étaler leur vie sur Facebook pour admirer les screens de *Diablo III* ! Conséquence, le hack'n'slash de Blizzard écope ce mois-ci d'un vote sanction qui le fait chuter dans les profondeurs du classement. Du coup, nous invitons les développeurs à cesser toute activité sur Facebook, avant de mettre à jour le site Web officiel de *Diablo III* laissé en jachère depuis la fin d'année dernière. Avouez que ça ne fait pas très sérieux ! Allez les gars, au lieu de poster des commentaires ou des photos débiles sur vos profiles, si vous mettiez plutôt à jour le site officiel de votre jeu… hum ?

Date annoncée 2011
Notre avis Été 2011

9 TRACKMANIA 2 DÉVOILÉ

Pour en apprendre davantage sur le dernier-né de chez Nadeo, il fallait lire le précédent numéro de *PC Jeux*, qui consacrait un gros dossier (pas moins d'une demi-douzaine de pages) à ce jeu de course spectaculaire et survitaminé ! Pour autant, le jeu ne progresse guère dans le classement, conservant sa neuvième place. Dommage, le titre ne manque pourtant pas d'attrait ni de charme ! Et malgré un nombre d'environnements assez restreints – limité au seul canyon – le jeu devrait ravir les adeptes de courses enrichies en sensations fortes. Une petite perle dont il faut absolument guetter la sortie du coin de l'œil donc…

Date annoncée 2011
Notre avis 2011

TPS ou jeu d'action, *Space Marine* sera bourrin avant tout !

Le hack'n'slash de Blizzard écope ce mois-ci d'un vote sanction

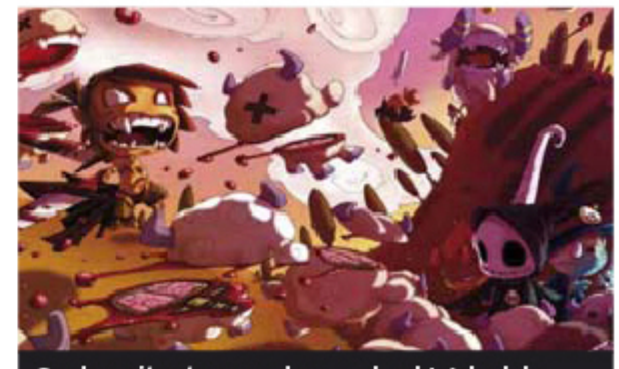
Découvrir de nouveaux screens de *Diablo* entre deux vidéos de chatons, ça ne fait pas très sérieux !

Des voitures qui s'envoient en l'air, ça ne vous fait plus rêver ?

10 SLAGE ATTENDU

Le développement de *Wakfu* ayant touché à sa fin, Ankama peut donc concentrer ses efforts sur la conception de son prochain hit, *Slage*, un hack'n'slash dévoilé l'an dernier à l'occasion de l'Ankama Convention de Paris. Si l'on n'a rien vu de *Wakfu* en action depuis tout ce temps, en revanche les visiteurs de la dernière édition de la convention à Lille ont pu essayer *Slage*, et même transmettre leurs impressions aux développeurs. Quant aux autres joueurs – qui boudent les événements d'Ankama –, ils devront attendre au mieux l'année prochaine, voire 2013 avant de s'essayer à la version finale du jeu… si le monde ne venait pas à disparaître en 2012 !

Date annoncée Avril 2011
Notre avis Printemps 2011


On devrait retrouver dans ce hack'n'slash la patte unique d'Ankama !

VOTRE TOP DES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Cataclysmique

Pas besoin d'attendre 2012 pour se retrouver face à un grand bouleversement ! Avec un *Diablo* viré manu militari du podium et *The Old Republic* expulsé du classement, les dix plus attendus de ce mois-ci sont constitués essentiellement de nouvelles têtes. Avouez qu'un peu de changement, ça ne peut pas faire de mal, surtout quand les habitués des hautes sphères n'ont rien de neuf à révéler.

PLACE	NOM DU JEU	SCORE	DISPO
1. (+5)	*Battlefield 3*	17 %	Fin 2011
2. (+5)	*Deus Ex*	17 %	Fin Août
3. (+1)	*Guild Wars 2*	11 %	2011
4. (-1)	*Batman : Arkham City*	10 %	Fin 2011
5. (+3)	*Mass Effect 3*	8 %	Fin 2011
6. (E)	*BRINK*	8 %	Mai 2011
7. (E)	*Warhammer 40K : Space Marine*	8 %	Eté 2011
8. (-6)	*Diablo III*	7 %	2011
9. (-)	*Trackmania 2*	7 %	2011
10.(E)	*Slage*	4 %	2012/2013
PRESQUE	*Anno 2070*	3 %	Fin 2011

ALIENWARE | ALL POWERFUL
* Puissance Absolue

METS TOI EN CHASSE

Compatibilité 3D. Ecran HD

Boosté par des processeurs Intel® Core™ i7 de 2e génération, le Alienware M17X te donnera l'avantage.

OPTE POUR LE SYSTÈME M17X.
DOMINE TES ADVERSAIRES.

Ce processeur peut gérer aussi bien la HD que la 3D. Sa vitesse adaptative et sa réactivité de premier ordre font du processeur Intel® Core™ i7 de 2e génération le choix idéal pour des performances visiblement intelligentes au top.

intel inside
CORE i7
Visuellement Intelligent
NOUVEAU

Choisissez ce système maintenant sur www.Alienware.fr

† La compatibilité 3D nécessite un écran large LCD WLED Full HD 120 Hz en 3D, un système graphique NVIDIA® et une carte graphique NVIDIA.
Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

Need for Speed : The Run

Une course explosive.

Il y a un petit moment, Electronic Arts avait émis le désir de proposer différentes déclinaisons de sa série *Need for Speed*. Tantôt arcade avec *Hot Pursuit*, ou bien orientée simulation avec *Shift*, le but étant de toucher le plus large éventail de fous du volant. Et c'est sans surprise que l'on a appris l'existence d'un autre *NFS*, intitulé *The Run* !
Peu d'infos ont circulé sur le contenu de ce prochain titre, on sait juste qu'il s'agit d'une course détonante qui fera traverser les États-Unis de San Francisco à New York. Sauf qu'ici, vous n'aurez pas le temps de visiter le pays, ni de vous arrêter pour acheter un cornet de glace ! Vous serez confronté aux plus grands conducteurs de la planète à travers différents tracés qui mettront vos talents de pilote à rude épreuve (canyon, col de montagne, centre-ville bondé…). Sans compter qu'il faut éviter les policiers qui mettront tout en œuvre pour vous arrêter. Un site officiel (www.needforspeed. com/fr_FR/therun) a été lancé pour l'occasion, vous pouvez y voir un premier trailer qui, il faut l'avouer, donne envie d'en apprendre davantage sur ce nouvel opus de la série et censé arriver à la fin de l'année.

À RETENIR
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts
Sortie prévue 17 novembre 2011

Sachez que *Need for Speed : The Run* est développé avec le moteur 3D de *Battlefield 3*.

BUSINESS

Décidément, Sony n'en finit pas avec son affaire de piratage ! Après le vol d'informations des comptes du PlayStation Network et des services Qriocity, c'est au tour des serveurs de MMO estampillés *SOE* de se retrouver en rade. D'*EverQuest* au très récent *DC Universe Online*, on nous explique simplement que les services ont été interrompus suite à une intrusion dans leur système. Certains d'entre-vous ont regardé avec amusement les joueurs de la PlayStation 3 s'agiter dans tous les sens...Vous pouvez désormais être solidaire...

Duke Nukem Forever

Vraiment optimisé ?

Vu le temps qu'a mis Gearbox Software à développer *Duke Nukem Forever*, on est en droit d'attendre un FPS qui envoie du lourd…
Et pour mieux se préparer à l'arrivée de la bête sur nos machines, l'éditeur a fourni à l'avance la configuration minimale recommandée pour profiter de ce titre dans les meilleures conditions possibles. On apprend ainsi qu'il faut un processeur bi-cœur cadencé de 2 à 2,4 GHz, 1 à 2 Go de Ram et une carte vidéo de 256 à 512 Mo de type GeForce 7600 ou 8800 GTS, ou bien Radeon HD 2600 ou 3850. Et là, l'alternative est simple : soit ce *Duke Nukem* est un modèle d'optimisation, soit on se dirige vers une grande désillusion visuelle ! Il ne reste plus qu'à patienter encore un tout petit peu, car le verdict devrait bientôt tomber. Et l'on saura si le temps d'attente était justifié… ou pas !

À RETENIR
Éditeur 2K Games
Développeur Gearbox Software
Sortie prévue Juin 2011

C'est le bout du tunnel pour *Duke Nukem* qui va enfin retrouver ses fans ! Espérons que les retrouvailles se passent bien.

En vrac !

Civilization V › Deux nouveaux DLC vont peut-être vous faire replonger dans ce jeu de gestion culte. Le premier pack permet de jouer avec le Danemark et d'obtenir le scénario *1066 : Year of Viking Destiny*. L'autre se compose d'une dizaine de cartes, dont cinq ont été réalisées à partir de lieux réels.

CORSAIR®
corsair.com

OBSIDIAN SERIES™

INTRODUCTION DE

l'OBSIDIAN SERIES 650D

BOITIER MOYENNE TOUR

Conçu intelligemment. A l'intérieur comme à l'extérieur.

Conçue pour la performance
A l'intérieur de la Moyenne Tour Obsidian Series 650D, vous disposerez d'une excellente circulation d'air (grâce à deux ventilateurs de 200mm et un de 120mm), huit slots d'extension, et suffisamment de place pour les cartes graphiques même les plus longues, parmi toute une série d'autres caractéristiques facilitant votre intégration. A l'extérieur, vous profiterez de panneaux latéraux faciles à ouvrir, d'une baie SATA 6Gbps «hot-swap», et même d'une fenêtre pour admirer votre système.

Conçue —et fabriquée—pour durer
Des caractéristiques intelligentes telles que les baies de disques qui peuvent être déplacées pour dégager plus de place, des emplacements pour un double radiateur de 120mm facilitant l'installation d'un water cooling, et l'installation «tool-free» des disques, permettent à cette tour de s'adapter aux futures évolutions de votre système. Et comme l'ensemble des tours Obsidian, la 650D bénéficie d'une construction et de matériaux de grandes qualités, de façon à traverser de nombreuses années de mise à niveau.

Conçue avec rigueur
La 650D affiche des lignes simples et sobres, des surfaces noires granitées, et une élégante façade en aluminium brossé qui complètent et mettent en valeur votre construction. De la gestion des câbles qui donne à tous un air de maître «ès intégration», aux filtres aisément accessibles qui maintiennent votre système propre, chaque élément a une raison d'être.

La Corsair Obsidian Series 650D. Conçue pour vous. Apprenez-en plus sur corsair.com

PENSEZ À REGARDER CES AUTRES PRODUITS CORSAIR CONÇUS POUR RAJEUNIR VOTRE PC DE JEUX

ALIMENTATION PROFESSIONAL SERIES™ GOLD AX1200

MÉMOIRE DOMINATOR® GT

REFROIDISSEMENT H60

DISQUE SSD 240GB FORCE SERIES™ F240

AUDIO

Cdiscount.com GrosBill.com LDLC MATERIEL.NET PIXmania.com Rue du Commerce Surcouf topachat.com

MARVEL UNIVERSE

Préparez vos costumes !

Alors que Batman et le Joker règlent leurs comptes sur les serveurs de *DC Univers Online*, les héros de chez Marvel ne sont pas en reste. Ils comptent eux aussi investir leur propre monde persistant. Annoncé il y a un moment, ce projet de MMO était resté très opaque. On en apprend un peu plus aujourd'hui, notamment concernant le modèle économique : *Marvel Universe* sera donc un Free-to-Play, le plus ambitieux du genre selon les développeurs. En termes de contenu, ce MMO proposera de revivre les aventures proposées dans les comics. Pour le coup, on se croirait plus dans un jeu d'aventure scénarisé et balisé que dans un monde persistant. Reste à voir comment tout ça sera architecturé ! Quoi qu'il en soit, vous aurez l'occasion de croiser les plus grands noms de chez Marvel comme Captain America, Wolverine, Iron Man, Thor, Hulk et bien d'autres. Il y aura d'ailleurs bien plus de super-héros intégrés à *Marvel Universe* lors de son lancement que dans n'importe quel autre jeu sorti sous cette licence. Si tout va bien, nous pourrons essayer tout ça cette année !

Revivez les aventures des comics !

Fallout New Vegas

Reprenez du service.

Même si *Fallout : New Vegas* commence à prendre quelques petites rides, les développeurs ne comptent pas le mettre à la retraite pour autant. Nous avions entendu parler de contenu additionnel il y a quelque temps et aujourd'hui, tout ça s'officialise pour de bon. Sachez donc que trois DLC, accessibles pour environ 9 euros chacun, vont voir le jour d'ici cet été. Le premier contenu, disponible en mai, se nomme *Honest Hearts* et vous envoie en balade dans le Parc national de Zion dans l'Utah. De fil en aiguille, vous allez vous retrouver mêlé à une guerre de clans bien plus compliquée qu'elle n'y paraît. Le deuxième DLC qui sortira en juin, *Old World Blues*, vous place dans la peau d'un cobaye sujet à une expérience qui tourne mal. Vous découvrirez alors comment les mutants du Mojave sont apparus. Vous aurez le choix de prendre les armes pour vous rebeller contre vos ravisseurs ou de ravaler votre fierté en vous alliant à eux afin de combattre un ennemi bien plus puissant. Quant au troisième scénario, il se fait appeler *Lonesome Road*, il met un terme à l'aventure du coursier. Ulysses de son petit nom est le coursier qui avait refusé de livrer le Jeton de platine. Cette fois, il vous contacte et prétend vous donner les raisons de son geste si vous acceptez de remplir une mission. Vous devrez alors vous rendre dans les fameux canyons de la Ligne de partage, un lieu pas franchement touristique où les tempêtes sont légion. Si vous ne saviez pas quoi faire pendant vos vacances, voilà trois histoires qui vont remplir votre programme !

À RETENIR

Éditeur Bethesda Softworks
Développeur Obsidian
Sortie prévue De mai à juillet 2011

Disciples III : Resurrection

Les Goths sont de retour !

La suite du jeu de stratégie *Disciples III : Renaissance* vient d'être annoncée par l'éditeur Akella. Et si aucune date de sortie n'a filtré, on en apprend tout de même davantage sur le contenu de *Disciple III : Resurrection*. Notez que la race des morts-vivants, très attendue par la communauté, fait une entrée fracassante ! Ekaterina Stadnikova, auteur de nombreux livres de la série, signe ici le scénario qui vous accompagnera sur plus de soixante-dix heures selon Akella. Vous découvrirez alors l'histoire de deux personnages différents et vous rencontrerez quatre chefs des morts-vivants avec lesquels vous n'allez pas échanger que des politesses. Notez également que plus de cinquante unités seront disponibles et deux boss viendront vous mettre des bâtons dans les roues. Outre ce contenu qui semble assez important et l'univers toujours aussi gothique, ce nouvel épisode de *Disciple III* devrait également subir quelques réglages en tout genre. D'ailleurs, les développeurs disent vouloir travailler sur des améliorations qui permettront de rendre ce jeu de stratégie encore plus équilibré. Aucune date de sortie officielle n'a été annoncée pour l'instant.

PokerStrategy.com
The Professional Poker School

Avec plus de 4 000 000 de membres, PokerStrategy.com est la plus grande école de poker communautaire au monde.

Devenez un joueur de poker talentueux

La meilleure formation de poker – gratuitement !

- ✔ Des articles et des vidéos dans votre langue
- ✔ Des avis personnels de la part de joueurs professionnels de poker

Des vidéos pédagogiques

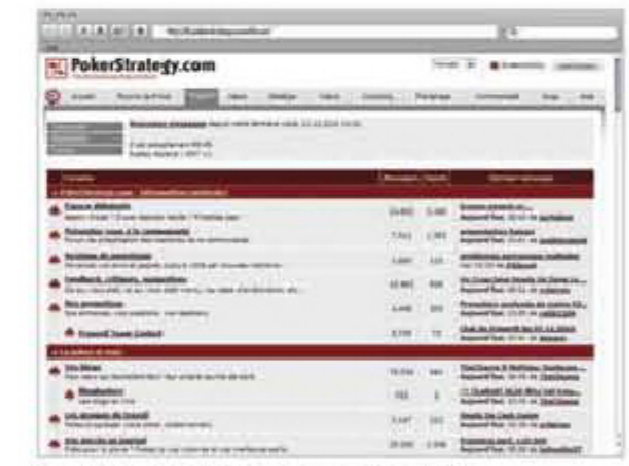
Passez notre quiz et recevez $50 gratuits !

- ✔ 20 questions sur la stratégie, sans connaissances préalables nécessaires
- ✔ 50$ sur la room de poker de votre choix (PartyPoker, Full Tilt, PokerStars, ...)

Un site clair et concis

Rejoignez une grande communauté !

- ✔ Entrez en contact avec d'autres joueurs, des débutants et des professionnels du poker
- ✔ Discutez de poker dans notre forum



La plus grande communauté de poker

PokerStrategy.com est la première communauté online de poker avec plus de 4 millions de membres et des centaines de coachs de poker professionnels à travers le monde. Notre but est de parler du poker aux gens : un jeu de stratégie difficile mais amusant. 220 employés à plein temps et 20.000 messages journaliers sur notre forum en 18 langues font de PokerStrategy.com la communauté la plus vivante et innovante au monde.

Des sessions de coaching live

PokerStrategy.com
BEST POKER AFFILIATE
IGB AFFILIATE AWARDS 2010

Cela vous intéresse ?

Si oui, n'attendez plus et rejoignez dès maintenant la plus grande communauté de poker au monde.

www.pokerstrategy.com

Connectez-vous avec les autres joueurs

AZEROTH

12™
www.pegi.info

« C'est presque trop beau pour être vrai ! »
PC Jeux

C'EST FINI !

Essayez la version GRATUITE
RIFTGAME.COM

TRION WORLDS N'EST EN AUCUN CAS LIÉ OU AFFILIÉ À BLIZZARD ENTERTAINMENT OU À AZEROTH.

www.facebook.com/RIFTgameFR

©2011 Trion Worlds, Inc. Trion, Trion Worlds, RIFT, Telara et leurs logos respectifs sont des marques ou marques déposées de Trion Worlds, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. L'ensemble des autres marques et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

fnac.com

TRION WORLDS

RIFT™

VOUS AUSSI, VOUS AUREZ PEUR DU RAGNAROK PARCE QUE...
› Cyanide semble se faire une spécialité d'adapter le jeu de plateau › L'univers promet d'être brutal et très violent
› Les plus blasés d'entre vous plisseront les yeux devant tant de beauté...

CONFRONTATION

On la joue aux dés ?

Si, comme notre Ghislain national, vous êtes fan de jeux de plateau, vous connaissez certainement *Confrontation*. Dans ce jeu guerrier, comme il se doit, quatre factions s'affrontent pour imposer leur puissance, alors que le Ragnarok approche. Un scénario on ne peut plus simple, uniquement là pour justifier les batailles incessantes entre Orks, Wolfen, Guerriers du Griffon et Créatures du Scorpion. Bien évidemment, outre leurs origines et leur apparence physique, les groupes de belligérants bénéficient d'avantages et de malus inhérents à leur race. Un aspect que l'on retrouvera évidemment dans l'adaptation en temps réel développée par Cyanide. C'est que, fort de son succès avec *Blood Bowl* – pourtant annoncé comme un jeu de niche –, le studio français semble bien décidé à poursuivre l'adaptation des plus célèbres jeux de plateau. On devrait donc retrouver l'esprit du jeu original, boosté par une gestion en temps réel et non au tour par tour. Mais aussi, et ce ne sont pas les fans qui s'en plaindront, la possibilité de customiser (au moins en termes de couleurs) ses unités, de leur attribuer des pouvoirs spécifiques et, qui sait, peut-être un éditeur de cartes. Quoiqu'il en soit, vu l'importante communauté qui s'est créée autour du titre original, la multitude de scénarios disponibles et la quantité hallucinante de figurines, *Confrontation* devrait nous assurer quelques longues heures de stratégie et de combats. Pour le reste, il faudra sans doute attendre l'E3, voire la rentrée de septembre, pour en savoir plus sur le fonctionnement du jeu, Focus et Cyanide étant (comme souvent) assez avares de détails. Bien sûr, nous ne manquerons pas (Ghislain y veillera) de revenir sur *Confrontation* dès que le début d'une bribe d'info pointera le bout de son nez. En attendant, profitez des premières images de ce jeu qui s'annonce, au moins visuellement, superbe.

JEAN-PIERRE ABIDAL

À RETENIR
Éditeur Focus
Développeur Cyanide
Sortie prévue Fin 2011

L'univers reste classique, mais il est parfaitement retranscrit et très accrocheur visuellement.

Les développeurs ont livré une information de taille au sujet du gameplay : le jeu se déroulera en temps réel ! Pour le reste...

Comme il se doit, chaque faction aura un style graphique propre et affichera ses spécificités au combat.

HÉBERGEMENT MUTUALISÉ REDONDÉ :

1&1 DUAL H

SÉCURITÉ REDOUBLÉE AVEC LA REDONDANCE GÉOGRAPHIQUE !

Un site indisponible peut avoir des conséquences désastreuses. Grâce à la redondance géographique, les nouveaux packs Dual Hosting 1&1 vous offrent désormais une sécurité maximale ! Votre site Web est dorénavant hébergé simultanément dans deux de nos centres de données ultramodernes. Si un incident se produit dans le premier centre, les serveurs du deuxième prennent le relais. Votre site reste de ce fait toujours opérationnel et vous avez la garantie de ne perdre aucune donnée.

MEMBRE DE united internet

OSTING

Des compétences, un savoir-faire et une qualité de service qu'aucun autre hébergeur que 1&1 ne peut vous proposer :

1&1 allie 20 ans d'expérience dans l'hébergement Web à une technologie de pointe mise en œuvre dans des centres de données européens haute performance. Notre avance technologique est assurée par la contribution en interne de plus de 1000 développeurs. **NOUVEAUTÉ :** 1&1 est maintenant le premier hébergeur au monde à vous fournir une sécurité redoublée grâce aux packs Dual Hosting et la redondance géographique. Et le tout à un prix défiant toute concurrence !

Sécurité redoublée :
Redondance géographique

Performance maximale :
Serveurs haut de gamme

Rapidité exceptionnelle :
Connectivité de 210 Gbit/s

Hébergement vert :
Energie renouvelable

Innovation permanente :
1000 développeurs en interne

NOUVEAU !

1&1 DUAL ILLIMITÉ

- 4 noms de domaine INCLUS
- Espace disque ILLIMITÉ
- Trafic ILLIMITÉ
- Bases de données MySQL ILLIMITÉES
- Comptes email ILLIMITÉS
- Accès FTP ILLIMITÉS
- Applications Click & Build ILLIMITÉES (au choix parmi 65 applications à installer en 1 clic)
- 1&1 WebStat
- PHP5, PHP Dev, Zend Framework, Ruby, SSI, Accès SSH, gestionnaire de version Git
- Disponibilité réseau de 99,99 %
- NOUVEAU : redondance géographique
- Et bien plus encore !

1&1 DUAL ILLIMITÉ

9,99€
HT/mois
11,95 € TTC/mois

~~19,99€~~ (23,91 € TTC/mois) **-50% pendant 12 mois ***

Découvrez d'autres packs sur la page suivante.

Toutes nos solutions d'hébergement en détail sur notre site Internet.

1&1

Appelez le **0970 808 911** (appel non surtaxé) ou consultez notre site Web

www.1and1.fr

* 1&1 Dual Illimité est à -50 % pendant 12 mois sous réserve d'un engagement de 12 mois. A l'issue des 12 premiers mois, ce pack est au prix habituel de 19,99 € HT/mois (23,91 € TTC/mois). Frais de mise en service de 11,95 € TTC. Conditions détaillées sur 1and1.fr. Offre sans engagement également disponible.

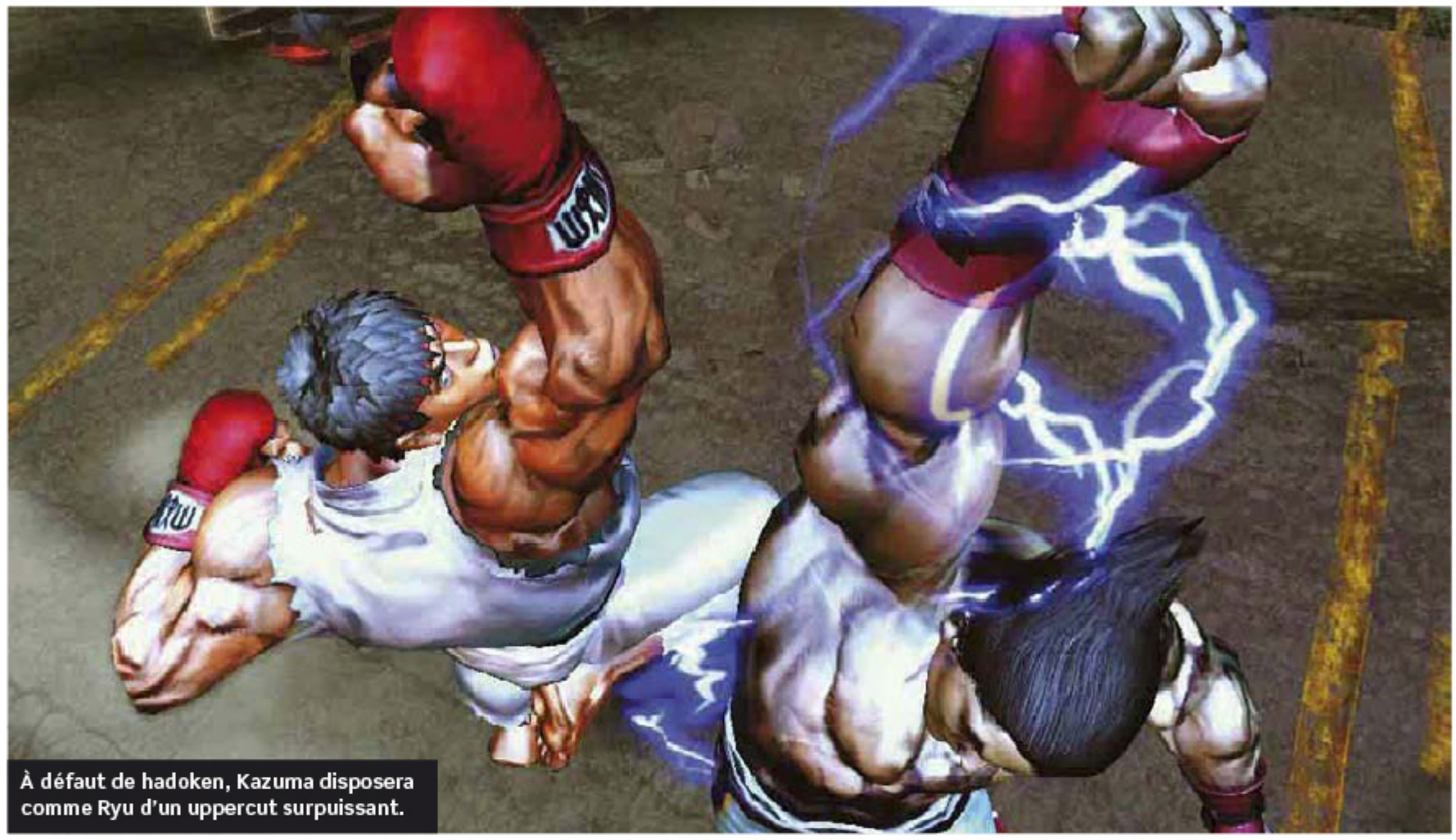
LES MANDALES VONT PLEUVOIR, PARCE QUE...
› les combattants de *Tekken* seront de la partie › les affrontements se joueront « exclusivement » par équipes
› *Marvel vs Capcom* n'existe pas sur nos bécanes carburant au Windows !

STREET FIGHTER X TEKKEN

Le combat des chefs...

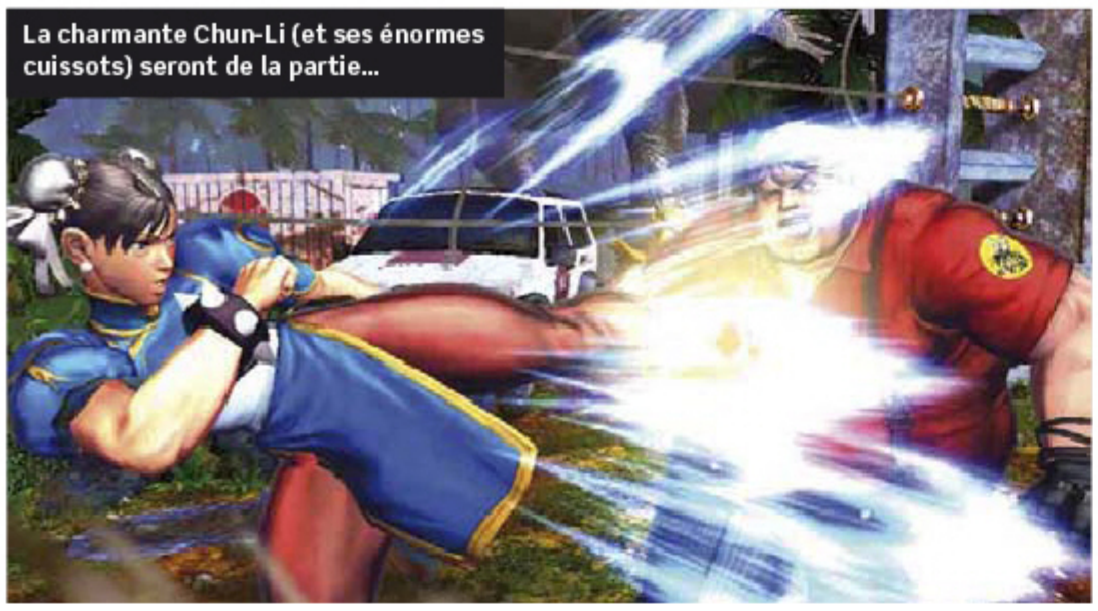
Alors que l'on attend de pied ferme l'arrivée de *Super Street Fighter IV Arcade Edition* sur nos machines, Capcom a annoncé la mise en chantier d'un autre jeu de baston tout aussi culte ! Du grand spectacle en perspective ! Ce jeu, intitulé *Street Fighter X Tekken*, opposera pour la première fois la crème des pugilistes de *Street Fighter* à l'élite des castagneurs de *Tekken*. La licence de Namco étant restée cantonnée aux seules consoles et autres bornes d'arcade, on ne peut que se réjouir de l'arrivée de persos aussi charismatiques que Kazuya, King et Nina sur PC.

Développé par Capcom, ce crossover devrait



À défaut de hadoken, Kazuma disposera comme Ryu d'un uppercut surpuissant.

Les combattants de *Tekken* affectionnent la force brute... et animale !



La charmante Chun-Li (et ses énormes cuissots) seront de la partie...

Le ridicule ne tue pas ! Mais cette chute risque fort de faire mal aux fesses de Ryu !

toutefois trouver un bon équilibre dans le gameplay pour ne pas avantager forcément les acteurs de *Street*. Bien qu'incapables de balancer des hadoken (boules d'énergie), les combattants de chez Namco devraient bénéficier d'attaques au corps à corps destructrices, grâce à une maniabilité assez singulière. Comprenez par là qu'en plus de la jouabilité propre à *Street Fighter IV*, le jeu proposera aussi les contrôles séparés des poings et des pieds (gauches et droits) afin de ne pas dérouter les adeptes de *Tekken* !

Oubliez les simples duels en deux rounds : ce titre devrait offrir des affrontements bien plus survoltés, en opposant des équipes de deux combattants dans des Tag Matchs (en relais) impitoyables. Ainsi, la défaite de l'un des protagonistes donnera la victoire à l'équipe adverse. Il ne suffira pas de caser au petit bonheur la chance deux boules de feu et trois uppercuts pour vampiriser la barre d'énergie de l'adversaire. Les affrontements promettent d'être intenses, et les enchaînements de coups avec ultra-combo à la clé réalisés avec le partenaire laisseront ces durs à cuire de marbre !

Réalisé avec la borne d'arcade Taito X2, ce *Street Fighter X Tekken* sera doté d'une réalisation graphique impressionnante, affichant notamment des arrière-plans mieux animés et plus vivants. La sortie du jeu étant prévue dans le courant de l'année prochaine, les petits scarabées « pro-Namco » ou « pro-Capcom » ont encore largement le temps de s'échauffer et de parfaire leur technique !

OLIVIER-BRICE THIVET

À RETENIR

Éditeur Capcom
Développeur Capcom
Sortie prévue 2012

1&1 HÉBERGEMENT

LE CHOIX DE & LA SÉCURITÉ

1&1 DUAL CLASSIQUE

- 2 noms de domaine INCLUS
- 100 Go d'espace disque
- Trafic ILLIMITÉ
- 10 bases de données MySQL
- PHP5, PHP Dev, Zend Framework, Ruby, SSI
- Et bien plus encore !

1,99€ HT/mois 2,38 € TTC/mois
-50% pendant 12 mois *
~~4,99€~~

1&1 DUAL ESSENTIEL

- Nom de domaine INCLUS
- 2,5 Go d'espace disque
- 10 comptes email
- Blog et album photo
- Et bien plus encore !

0,99€ HT/mois 1,18 € TTC/mois
-50% pendant 12 mois *
~~1,99€~~

1&1 DOMAINES

.fr .biz à partir de 3,99 € HT/an la première année**

Votre nom de domaine à partir de 3,99€ HT/an 4,77 € TTC/an

Sans frais supplémentaires !

* Les packs Dual Hosting sont à -50 % pendant 12 mois sous réserve d'un engagement de 12 mois. A l'issue des 12 premiers mois, les packs sont aux prix habituels : 1&1 Dual Essentiel à 1,99 € HT/mois (2,38 € TTC/mois) et 1&1 Dual Classique à 4,99 € HT/mois (5,97 € TTC/mois). Frais de mise en service de 5,97 € TTC.
** Le .biz est à 3,99 € HT/an (4,77 € TTC/an) et le .fr à 4,99 € HT/an (5,97 € TTC/an) durant la première année. A l'issue de la première année, le .biz et le .fr sont au prix habituel de 6,97 € HT/an (8,36 € TTC/an).

Découvrez toutes nos solutions d'hébergement en détail sur 1and1.fr

1&1

Appelez le 0970 808 911 (appel non surtaxé)

www.1and1.fr

Pour commettre un assassinat, ils n'ont pas envoyé l'Orc le plus discret ! Cela dit, furtivité et Orcs ne font pas bon ménage.

Of Orcs and Men

Les deux font la paire.

Les petits Français de chez Cyanide avaient annoncé il y a deux ans environ un projet de jeu de rôle nommé à l'époque *Renaissance*… Rassurez-vous, ce RPG est toujours en développement, mais il a changé de nom en cours de route. Appelez-le désormais *Of Orcs and Men* ! Sachez aussi que le développement n'est plus seulement assuré par Cyanide ; le studio Spiders à l'origine de *Faery : Legends of Avalon* est également de la partie.

En ce qui concerne le jeu, ce RPG souhaite emmener les joueurs dans un univers heroic fantasy en leur proposant quelque chose d'original. Ici, vous allez suivre les déboires d'un Orc et d'un Gobelin dont la mission est de planter une lame acérée dans le dos d'un empereur des Humains. L'idée sera de rendre ces deux personnages parfaitement complémentaires, en alternant la puissance de l'Orc avec la discrétion du Gobelin. En développement sur consoles et PC, *Of Orcs and Men* est censé voir le jour dans un an. Ça nous laisse le temps d'en apprendre davantage sur ce projet…

À RETENIR
Développeur Cyanide
Sortie prévue Printemps 2012

BUSINESS

Christian Svensson, vice-président de Capcom, annonce que la société créatrice de la série *Street Figther, Resident Evil*..., replace le PC au centre de ses préocuppations. Svensson va même plus loin en précisant que le marché PC permet d'apprendre plus rapidement, surtout en termes de technologie. Le monsieur affirme également que la parité PC et consoles ne sera peut-être pas atteinte pour les jeux Capcom dans l'immédiat, mais les choses iront de mieux en mieux. En tout cas, l'annonce récente de la sortie PC de *Street Fighter IV : Arcade Edition* confirme bien que, à l'avenir, Capcom ne va pas délaisser nos disques durs !

Portal 2

DLC en approche !

Testé dans le numéro que vous tenez dans les mains, *Portal 2* est un véritable petit bijou. Une suite qui fait largement honneur au premier épisode sorti en 2007. Non content d'avoir réalisé une petite bombe vidéoludique, Valve en remet une couche en proposant à sa communauté du contenu additionnel. Au menu des réjouissances, les développeurs nous concoctent des salles de tests supplémentaires, un mode Défi pour le multijoueur et le solo, de nouveaux classements, et bien d'autres ajouts encore gardés sous clé et qui seront sans doute dévoilés un peu plus tard. Sachez que le DLC devrait voir le jour cet été, ce qui devrait ravir les plus impatients d'entre vous. Quant à son prix, il vous surprendra tout autant : Valve a décidé de diffuser ce contenu additionnel gratuitement !

À RETENIR
Éditeur Valve
Développeur Valve
Sortie prévue Été 2011

Vous allez pouvoir faire chauffer vos neurones dans de nouvelles salles de tests !

En vrac !

StarCraft II › Blizzard continue de faire le ménage sur ses serveurs de jeu ! Les tricheurs qui sévissent sur *StarCraft II* sont encore visés, en étant bannis de Battle.net. Blizzard reconfirme son intention de garder ses serveurs « propres » afin de maintenir une expérience de jeu stable, sûre et sécurisée pour ses joueurs.

MEDION® recommande Windows® 7.

MEDION®
www.medion.fr

PURE PERFORMANCE

ordinateur portable haute performance 39,9 cm/15,6" taillé pour le jeu !
MEDION® ERAZER® X6811

PROCESSEUR INTEL DERNIERE GENERATION
Processeur INTEL® CORE™ i7-740QM (1,73 GHZ)

FONCTIONNE EXACTEMENT COMME JE VEUX
Windows® 7 Édition Familiale Premium Authentique 64 bits

CARTE GRAPHIQUE HAUT DE GAMME
NVIDIA® GEFORCE® GTX460M avec 1536 Mo de mémoire GDDR5

INTERFACES USB 3.0 ET E-SATA

Plus rapide. Plus astucieux.

Classement du processeur

à partir de 1199,95 €

LDLC.com

VOUS EMBARQUEREZ DANS *THE CURSED CRUSADE*, PARCE QUE…
› La IVe croisade et Constantinople sont peu connues › La violence y sera particulièrement graphique
› Les combats seront tactiques et accessibles

THE CURSED CRUSADE

Ce n'est pas encore Byzance !

Pas facile a priori de s'attaquer à un jeu d'action sur fond de croisades alors que le contexte a déjà été largement exploité par *Assassin's Creed*. Pourtant, ça n'a pas arrêté les Français de Kylotonn, qui proposent *The Cursed Crusade*. Disons-le tout de suite, les ressemblances avec les aventures d'Altaïr sont limitées. Tout d'abord parce qu'il ne s'agit pas de la même croisade. L'action du jeu se déroule vers 1200, au moment de la quatrième expédition en direction de la Terre sainte. Et ce n'est pas pour rien que celle-ci sera maudite… Les croisés s'arrêteront à Constantinople, qu'ils mettront d'ailleurs à sac, histoire de ne pas partir bredouille…

Pas de Jérusalem ni de ville exotique à l'horizon ! Tout se concentre sur Rome et l'ancienne Byzance. Autre différence majeure, c'est un ton très mature qui n'hésite pas à s'attaquer à un sujet qui fâche : la moralité des Templiers. Le héros du jeu, un certain Denz, est un chevalier du temple qui possède un don de vision extralucide, lui permettant d'appréhender le monde différemment. C'est ennuyeux au quotidien, mais ça peut s'avérer utile pour voir les âmes en peine et distinguer certaines illusions cachant un mur trop faible ou un démon.

Parti à la recherche de son père, disparu du temps de Richard Cœur de Lion, Denz va s'associer avec Esteban, un roublard ibérique aux faux airs de Wolverine en armure de cuir. Du coup, *The Cursed Crusade* prend la forme d'une aventure en coopération où les deux compères vont essentiellement en découdre avec toutes sortes d'ennemis venus leur compliquer la tâche. Le cœur du jeu, c'est le système de combat. Plutôt simple à prendre en main, il offre une large palette de coups et d'attaques spéciales. Il s'accompagne également d'un déluge de sang et de séquences gore, ainsi que d'un mécanisme d'expérience qui permet de débloquer de nouveaux coups et des combinaisons. Bien que très intéressant, ce système d'affrontement ne nous a pas totalement convaincus. La faute à une réalisation encore imparfaite, notamment au niveau de l'incrustation des personnages dans le décor et des déplacements.

Enfin, reste à voir si le jeu saura proposer une histoire assez captivante pour tenir plusieurs heures rien que sur des affrontements. Sachant que la liberté d'action est très limitée, et pour le coup, loin du bac à sable d'*Assassin's Creed*, ce n'est pas encore gagné…

GHISLAIN MASSON

À RETENIR
Éditeur DTP Entertainement
Développeur Kylotonn
Sortie prévue Été 2011

Enchaîner les coups permet d'augmenter son score de combos, et donc les points reçus.

Les armes s'usent et se cassent. Il faut souvent en changer.

Des exécutions permettent d'achever les ennemis dans le sang et les tripes.

Il est possible d'utiliser quelques éléments du décor contre l'adversaire.

Certains passages nécessitent la présence d'un précieux collaborateur.

FINAL FANTASY ONLINE

Des jumeaux que tout oppose

Comme vous le savez déjà, *Final Fantasy XIV* n'a pas rencontré le succès escompté par Square Enix… Loin de là même ! Après s'être pris un four lors de sa sortie à la rentrée 2010, les développeurs ont souhaité faire amende honorable, en essayant de redresser le tir. Mais depuis, rien de bien tangible n'est apparu concernant ce MMO. Pourtant, le producteur Naoki Yoshida vient d'adresser une nouvelle lettre à la communauté pour annoncer une partie du contenu présent dans la mise à jour 1.18, considérée comme un patch majeur. Au programme, des donjons font leur apparition avec, par la même occasion, une première refonte du système de combat. Des lieux de quêtes ont également été implémentés, ainsi que bien d'autres éléments encore tenus secrets. Étant donné que l'accès à *FFXIV* reste gratuit jusqu'à nouvel ordre, ça pourrait motiver certains à s'aventurer dans ce MMO ce mois-ci au moment de la sortiz de ce fameux patch. Et pendant que Square Enix fait tout pour remonter la pente avec *FFXIV*, les développeurs s'apprêtent à fêter les 9 ans de *FFXI*. Pour l'occasion, une édition « suprême » est mise en vente. Le contenu de ce pack offre la version de base du jeu ainsi que ses quatre extensions, des scénarios supplémentaires et trois modules de combat. Comme si ça ne suffisait pas, les joueurs auront accès à un objet nommé Bonnet Destrier. Il s'agit d'un casque qu'il est possible de porter dès le niveau 1. Outre un rendu esthétique discutable, il ajoute différents effets à votre personnage comme l'augmentation des compétences ou l'amélioration de la vitesse de déplacement. Notez que cette version ultime est disponible en téléchargement sur Steam, Nexway et Metaboli pour un prix inférieur à dix euros. Quand on voit la version de *Final Fantaxy XIV* neuve à 39 euros, on se dit que le petit frère n'est pas près d'obtenir le même succès que son aîné !

> Tout *FFXI* pour moins de dix euros, ça donne envie de se lancer dans l'aventure !

Atari entretient un tel mystère autour de ce *Daggerdale* que l'on se demande ce qu'il cache !

Dungeons & Dragons : Daggerdale

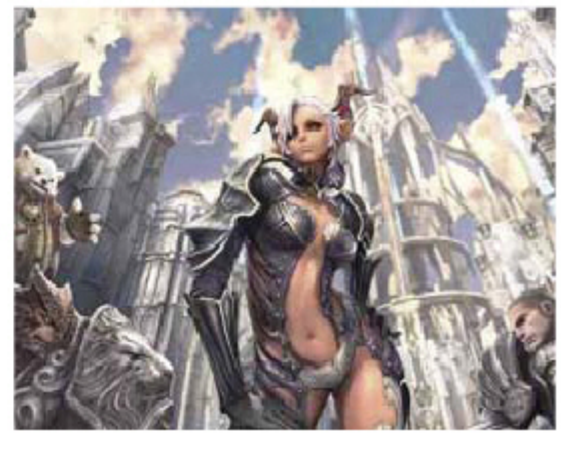
Le jeu fantôme…

Rien qu'en prononçant les mots de *Dungeons & Dragons*, on provoque des réactions très étranges chez certaines personnes… Des joueurs saisissent d'un geste vif un crayon papier, prêts à remplir une nouvelle fiche de personnages. D'autres s'emparent de leurs précieux dés aux faces multiples, soigneusement rangés dans une petite bourse en tissu qu'ils ont payé une blinde chez leur revendeur fétiche… Bref, *Donjon & Dragons*, ça ne laisse pas grand monde indifférent ! Et c'est d'autant plus étrange qu'un éditeur comme Atari ne diffuse que des bribes d'informations au sujet de leur prochain titre nommé *D&D : Daggerdale*. D'ailleurs, au moment où ces lignes sont écrites, des captures d'écran toutes fraîches, dénuées de tout commentaire, viennent d'être diffusées sur la Toile. En matière de communication, on a déjà vu mieux ! Cet Action-RPG se garde bien de dévoiler son contenu, et hormis le fait qu'il sera possible de jouer en coop', on ne sait pas grand-chose. Et pour un jeu prévu pour sortir sous peu – vendu en ligne uniquement –, et développé avec une licence de renom international, on est en droit de se poser des questions quant à la qualité finale. Si vous voyez ce titre en vente, un conseil : réfléchissez bien avant de sortir votre carte bleue. Ce serait vraiment dommage de regretter votre achat !

À RETENIR
Éditeur Atari
Développeur Bedlam Games
Sortie prévue 2e trimestre 2011

En vrac !

TERA › Ubisoft vient d'annoncer que c'est lui qui se chargera de distribuer en version boîte le MMO *TERA* dans toute l'Europe. Ce titre heroic fantasy développé par Bluehole Studio devrait se démarquer de la concurrence grâce à un système de combat nerveux.



NUMÉRO SPÉCIAL !
LA SECONDE ÉDITION ENFIN DISPO

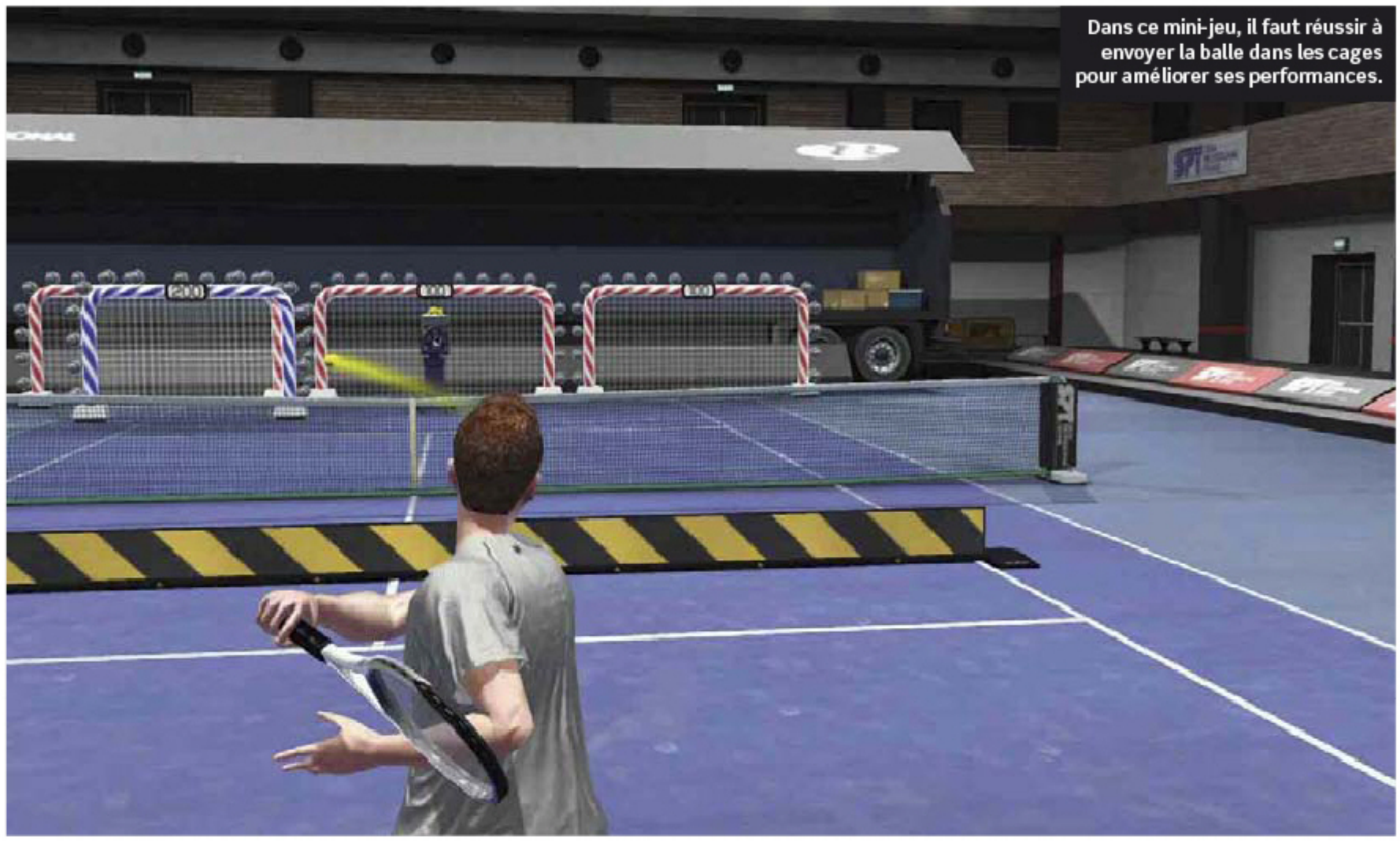
EN VENTE ACTUELLEMENT

VOUS ALLEZ MONTER AUX FILETS AVEC CE *VIRTUA TENNIS* PARCE QUE...
› C'est l'un des rares jeux de tennis encore fidèle au PC › Son orientation arcade en fait un jeu pour tous
› Il s'agit d'un titre historiquement simple, mais passionnant

VIRTUA TENNIS 4

Service gagnant !?

Cinquième volet de la série, ce nouvel épisode de *Virtua Tennis* s'est vu attribuer le chiffre « 4 » pour une bonne raison : ce sont à nouveau les studios internes de SEGA, à l'origine de la série, qui ont repris le développement du titre. Un choix qui s'explique par la volonté de pousser *Virtua Tennis 4* en haut du classement des jeux de tennis. Ce qui, avouons-le, n'est pas très difficile sur PC, où la concurrence est quasiment inexistante. Mais revenons au contenu à proprement parler de ce *Virtua Tennis 4*. Comme toujours avec la série, il ne faudra pas s'attendre à une simulation sérieuse ni très pointilleuse.



Dans ce mini-jeu, il faut réussir à envoyer la balle dans les cages pour améliorer ses performances.

le jeu est toujours aussi efficace, mais sa réalisation n'a en revanche rien d'exceptionnel...

Les animations sont toujours aussi fluides et spectaculaires !

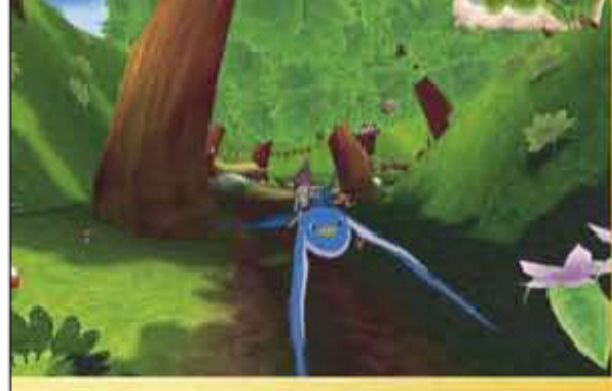
Faites un joli strike et vous récoltez un maximum de points !

Au contraire, tout est fait pour que les joueurs puissent saisir les mécanismes de jeu instantanément, en prenant le maximum de plaisir. Pour autant, il ne s'agira pas d'enchaîner les matchs les uns après les autres. Même si cette option est tout à fait envisageable, *Virtua Tennis 4* propose un mode Carrière où il est question de créer et de faire évoluer un compétiteur « de toutes pièces ». Pour se hisser au sommet du classement mondial, il faudra donc participer à divers tournois, de façon à améliorer tous les secteurs de son jeu. Exigeant de plus en plus de dextérité et de maîtrise, le titre ne se prend jamais vraiment au sérieux et démontre, si besoin était, la volonté de SEGA de nous proposer un jeu résolument fun. Un aspect qui ressort de façon flagrante au cours des parties, dans des matchs où les joueurs enchaînent les courses et les mouvements spectaculaires sans jamais s'épuiser. Ils peuvent même réaliser des coups spéciaux dans leur style respectif, une fois une jauge remplie. En revanche, l'aspect graphique de *Virtua Tennis 4* est nettement moins excitant. Sans être laid, ce nouvel épisode ne semble pas avoir beaucoup évolué graphiquement par rapport à ses prédécesseurs. Mais ce n'est qu'un détail pour un titre qui envoie des balles à plus de 200 km/h.

JEAN-PIERRE ABIDAL

À RETENIR

Éditeur SEGA
Développeur SEGA AM3
Sortie prévue Été 2011



L'école des métiers du jeu vidéo...

creajeux

Nos formations

PREPA JV (JEU VIDÉO)
Formation sur un an (tout public)

PROGRAMMEUR (JEU VIDEO)
Formation : 2 ans.
Admission : bac+2 avec test et entretien.

Formation : 3 ans.
Admission : bac (*S*) avec test et entretien.

CONCEPTEUR 3D (JEU VIDEO)
Formation : 3 ans.
Admission : niveau bac avec test et entretien + dossier artistique (*dessins, 2D/3D...*).

ANIMATEUR 3D (CINEMATIQUE JEU VIDEO)
Formation : 3 ans
Admission : bac avec test et entretien + dossier artistique (*dessins, 2D/3D...*).

TESTEUR (JEU VIDEO)
Formation sur deux mois
Admission : être passionné de jeu vidéo, bon niveau Français/Anglais (tout public).

CREAJEUX
1 105 Av. Pierre Mendès France
30 000 Nîmes
Tél : 04 66 35 56 20 /Port : 06.74.54.10.60
Mail : creajeux@creajeux.fr
Site internet : www.creajeux.fr

La plupart des aliens vus jusqu'à présent sont des bipèdes de forme humaine. La forme du crâne faisant la différence.

Les armes ressemblent beaucoup à des armes à feu classiques, à quelques nuances près...

Ce n'est plus lui la proie !

Prey 2

SORTIE 2012

Juillet 2006, *Prey* sort dans les bacs après un développement tumultueux. Véritable arlésienne du jeu vidéo, à l'instar de *Duke Nukem Forever*, le projet arrive finalement à son terme grâce à Human Head Studios. Mais la sortie du titre a lieu dans l'indifférence générale ou presque, et ce malgré des idées originales et des qualités évidentes. Et près de cinq ans plus tard, voilà que Bethesda et Human Head annoncent le développement d'un second volet ! Personne ne l'attendait, personne ne soupçonnait même son existence… Et pourtant, ce fut non pas *Rage*, ni même *Skyrim*, mais bien lui, la star des Bethesda's Days, au mois d'avril à Salt Lake City… Mais comment donc la suite d'une antiquité enfouie dans les limbes de nos mémoires de joueurs est parvenue à voler la vedette au dernier bébé d'Id Software et au nouvel *Elder Scrolls* ? C'est simple : grâce à l'ambition de ses créateurs !

Prey était déjà un jeu ambitieux en son temps. Fourmillant d'idées intéressantes – manipulation de la gravité, portails, décors organiques… –, mais souffrant d'une trop grande linéarité et de combats un peu mous. Même Tommy, le héros, arborait sa part de singularité : en tant qu'Amérindien capable de « projection astrale », c'était un personnage original dans l'univers du jeu. Ce qui n'a pas empêché Human Head de tout chambouler ! Pas question de faire une suite dans la lignée du premier épisode… Ça n'a pas marché la première fois, alors inutile d'insister. Le jeu se pose plutôt en spin-off. Il reprend le postulat scénaristique du premier épisode – l'enlèvement de Terriens par des extraterrestres – et décrit une histoire totalement nouvelle. De fait, le personnage principal de *Prey 2* n'a plus rien à voir avec le jeune mystique Tommy. C'est Killian Samuels, un US Marshall bien plus viril, qui prend le relais. Son Colt à la ceinture, il doit d'abord survivre au crash de l'avion dans lequel il se trouvait et faire face à des extraterrestres avec un sang-froid irréprochable. Malgré tout, il sera très vite maîtrisé par des aliens en surnombre qui vont dans la foulée lui faire quitter la Voie Lactée.

Le jeu se pose plutôt en spin-off

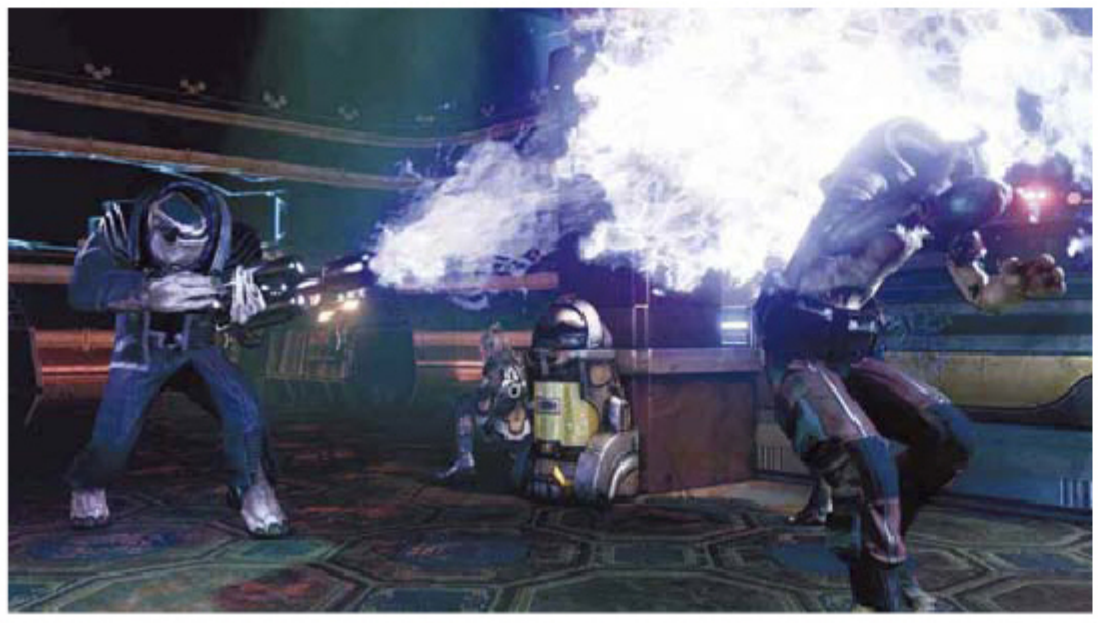
On le retrouve plusieurs années après son enlèvement, sur la planète Exodus. Killian a toujours la gâchette facile et il travaille tout logiquement comme chasseur de primes. Il semble être le seul humain des environs, mais grâce à une combinaison spéciale, il comprend parfaitement ce que lui raconte toute la clique de truands et de laissés-pour-compte aliens qui infestent les lieux. La planète a deux faces fixes : l'une sombre et glaciale, l'autre éclairée et brûlante. La vie n'est pas facile, c'est pourquoi l'ensemble des malfrats de la galaxie s'y sont regroupés. C'est donc le terrain de chasse idéal pour un bon « bounty hunter » ! Mais Killian sait rester prudent et il aime arpenter les différents niveaux de la cité par des voies détournées. Les sauts et les acrobaties ne lui font pas peur, c'est pourquoi il se déplace comme Faith dans *Mirror's Edge*. La différence, c'est qu'ici, le héros est tout à fait libre de ses mouvements. Pas de chemin imposé, pas d'objectif en particulier… Les villes sont des terrains de jeux ouverts.

On pense inévitablement à *Assassin's Creed*, sauf que dans *Prey 2*, les cités sont plus verticales qu'horizontales et qu'il y a nombre d'échoppes, saloons et autres strip-bars où grappiller des informations.

La ville qui nous a été présentée possède de plus un charme certain. Ses ruelles sombres regorgent de passants sinistres, occupés à on ne sait quelle nouvelle manigance. Son architecture torturée ne laisse que peu de repères. Tandis que ses établissements peu recommandables assurent une animation constante. Les références à *Blade Runner* et aux niveaux inférieurs de Coruscant (*Star Wars*) ne sont pas volées. On a hâte de voir ce que nous réservent les deux autres grosses cités et les six plus petites cartes que comprendra le jeu. Car en matière de design, on peut difficilement faire plus enthousiasmant ! D'autant plus que l'aspect labyrinthique et torturé des décors sert le gameplay. D'une part, Killian et ses ennemis peuvent utiliser l'environnement pour se mettre à couvert et échanger leurs coups de blaster de manière moins barbare qu'en tête-à-tête façon Far West. Et d'autre part, ça permet de s'adonner à des courses-poursuites assez épiques ! Ne vous y trompez pas, toutes les cibles de Killian ne vont pas rester encastrées sur leur tabouret de bar en sirotant un Sex on the Moon en attendant que l'on veuille bien les capturer ou les éliminer. Non, ils auront tous le bon goût de résister d'une manière ou d'une autre…

Soit ils auront confiance en leurs capacités guerrières et tenteront de

EN BREF
Stylé, rythmé et innovant, *Prey 2* débarque sans prévenir et s'impose de suite comme l'un des FPS à suivre.



La première scène du jeu se déroule juste après le crash de l'avion de Killian. Et il est bien décidé à vendre chèrement sa peau.

PREY 2

se débarrasser une fois pour toutes de Killian, soit ils prendront leurs jambes à leur coup. Certains sans trop d'espoir de s'en sortir alors que d'autres, plus coriaces, mettront tout en œuvre pour le semer. Embuscade, installation de pièges (mines, bombes…) ou utilisation d'un système de téléportation permettant de s'esquiver au tout dernier instant… Tout est possible ! Et bien sûr, c'est ce qui transformera chaque poursuite en un challenge unique, très rythmé. Mais *Prey 2* comporte bien d'autres mécaniques de jeu intéressantes.

En bon chasseur de primes indépendant, Killian a par exemple la liberté de faire des choix. Il peut accepter ou non une mission. Aider un pauvre opprimé qui se fait racketter dans la rue. Ou au contraire, dans un accès de folie meurtrière, dégommer tous les PNJ à sa portée. Mais ses actions auront un impact sur sa réputation. La police ne restera pas les bras croisés et les marchands se montreront bien moins coopératifs s'il s'amuse à décimer la population locale. Le joueur gardera aussi une certaine liberté d'approche, en fonction des situations auxquelles il sera confronté. Sa cible se trouve dans un bar de mafieux très protégé ? Rien ne sert de foncer dans le tas par la porte principale. Il peut trouver une fenêtre ouverte sur un flanc du bâtiment et s'y introduire discrètement. Un indic' refuse de lâcher son info à moins de 2000 crédits ? Il suffit de balancer son garde du corps dans le vide et de lui pointer son arme dessus pour lui délier la langue… Bref, tout n'est pas qu'une question de « chasse » dans *Prey 2*. Il y a aussi une part d'enquête, faite d'exploration, d'infiltration et de commerce.

Mais ce qui déterminera tout particulièrement la manière dont le joueur va avancer, ce sont les gadgets dans lesquels il va investir. En effet, les développeurs affirment que, plus encore que les armes, ce sont les accessoires qui feront la différence durant les combats. Par exemple, si un ennemi a le bon goût de se planquer derrière un banc, pas besoin d'attendre qu'il lève la tête pour l'aligner… Il suffit d'utiliser un engin antigravité afin de le faire léviter pendant quelques secondes dans les airs, avant de lui envoyer une balle entre les deux yeux. Dans le cas inverse, si les ennemis sont trop nombreux ou trop entreprenants, il est très facile d'installer un bouclier d'énergie afin de s'en servir de couverture. Comme il sera tout aussi possible de prendre la fuite par la voie aérienne grâce à un autre gadget très pratique qui permet au héros de planer quelques instants. En tout, ce sont une vingtaine de gadgets et une quarantaine de modifications qui seront disponibles. De quoi largement varier les plaisirs. Et donner à *Prey 2* toute la richesse et l'étoffe d'un FPS très ambitieux… prévu pour 2012.

Il se déplace comme Faith dans *Mirror's Edge*

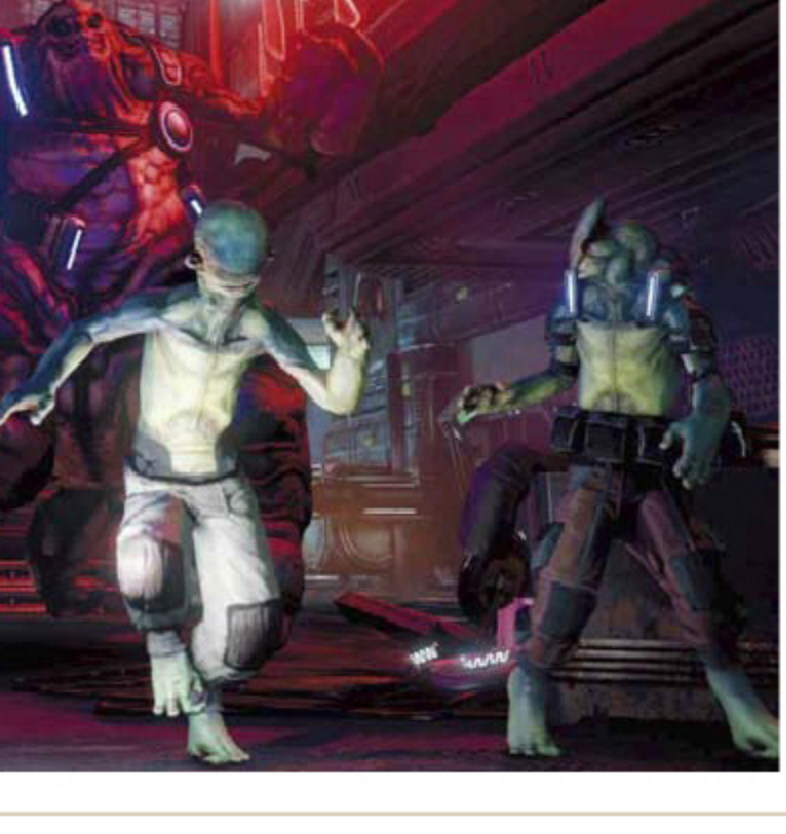
ALEXANDRE CORTONA

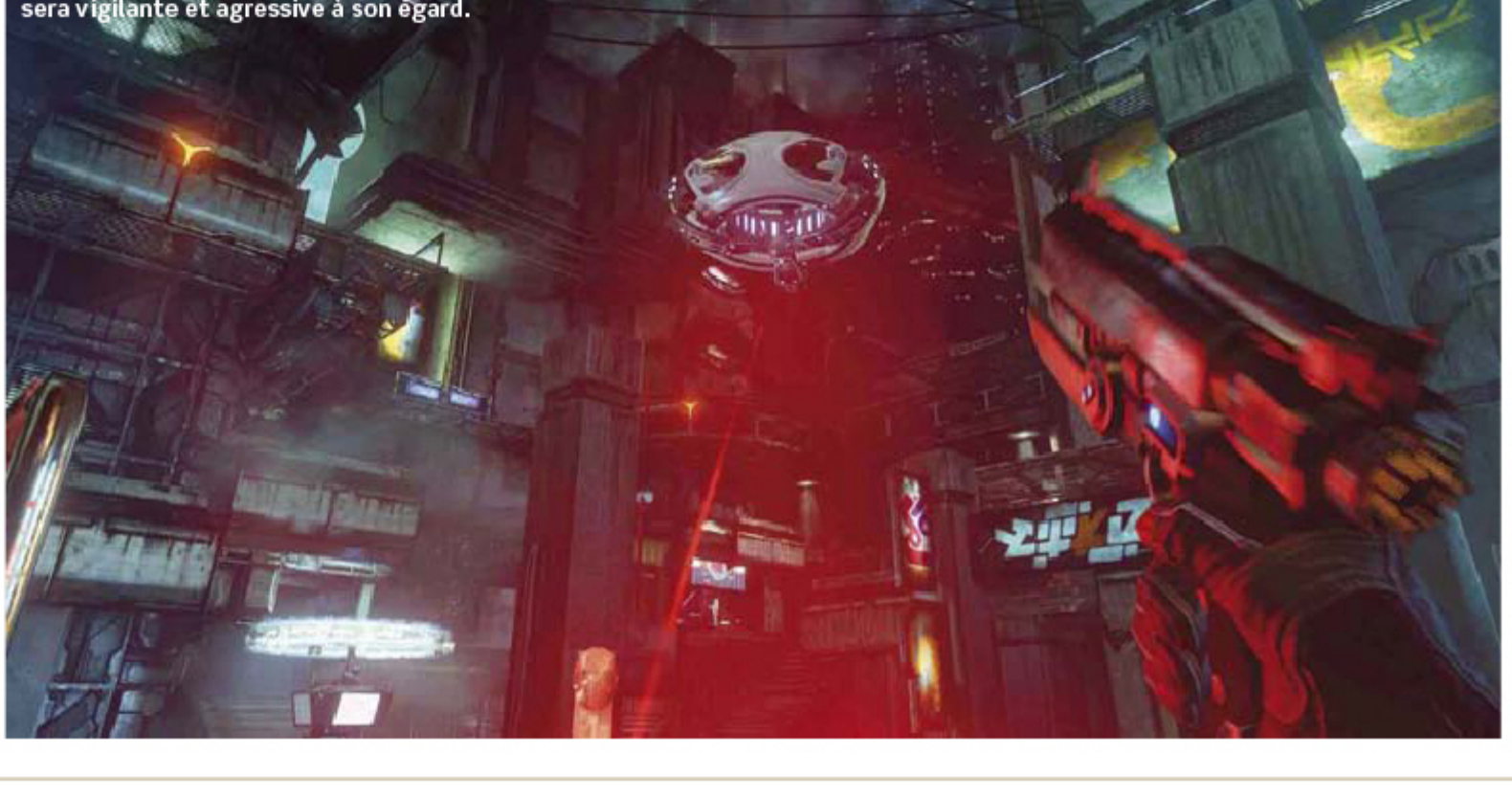
À RETENIR

Éditeur Bethesda
Développeur Human Head Studios
Site http://humanhead.com/games
Si tout se passe bien, *Prey 2* pourrait être l'un des tout meilleurs FPS de 2012.

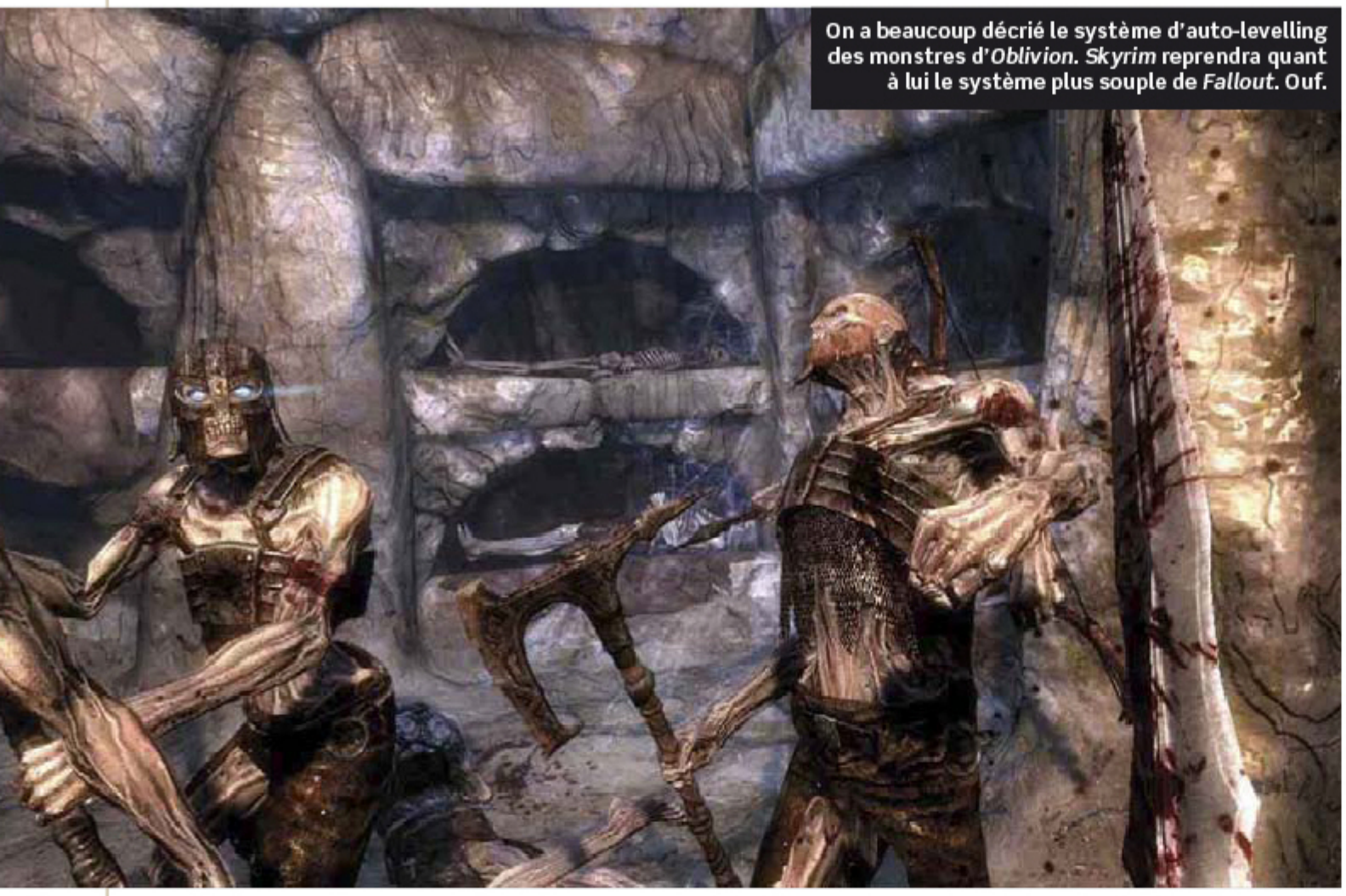
La combinaison spéciale de Killian lui permet de scanner son environnement à la recherche d'activités marquantes. Comme ici une incartade.

On pourrait presque confondre cette femelle alien avec une Twi'lek tirée de *Star Wars* !





Plus le héros commettra de crimes, plus la police sera vigilante et agressive à son égard.



On a beaucoup décrié le système d'auto-levelling des monstres d'*Oblivion*. *Skyrim* reprendra quant à lui le système plus souple de *Fallout*. Ouf.

L'utilisation des cris ne sera pas illimitée. Entre chaque hurlement, il faut laisser reposer sa voix.

L'élu pourfendeur de dragons.

The Elder Scrolls V Skyrim

Might & Magic : K-O. *Ultima* : disparu. *Wizardry* : oublié. *Baldur's Gate* : sanctifié ! *Fallout* ? Dénaturé. *Gothic* : abandonné. Finalement, *The Elder Scrolls* est la dernière grande série de jeux de rôle (hors Asie) encore sur pieds. Les vieilles gloires ont passé la main à des franchises récentes (*The Witcher, Drakensang, Divinity, Risen*…) et souvent moins « rôlesques » (*Mass Effect, Dragon Age*…), à tel point que les amateurs de vrais bons gros RPG à l'ancienne commencent à grincer des dents. Et pourtant, si l'on considère les chiffres de vente d'*Oblivion* – plus de six millions d'exemplaires, versions consoles comprises –, il n'y a pas de quoi rougir. Les puristes souligneront combien *The Elder Scrolls IV* était inférieur à ses illustres prédécesseurs, mais globalement, on ne peut nier que l'âme de la série est restée intacte.

> Les « cris » pourront être utilisés de plusieurs façons

Et avec *Skyrim*, la démarche reste la même. Bethesda, fidèle à sa série phare, ne la modifie que pour mieux l'acclimater au milieu des consoles… Il fallait s'y attendre ! *The Elder Scrolls* ne pouvait y échapper, car la plupart des ventes proviennent aujourd'hui des versions Xbox 360 et PS3. Mais rassurez-vous, ces ajustements restent assez discrets. Enfin presque… Car la première petite déception survient quand on aperçoit *Skyrim* : son habillage graphique n'a pas tellement évolué. Le saut visuel d'un épisode à l'autre des *Elder Scrolls* a toujours été très marqué. *Oblivion* était même parvenu, malgré sa sortie sur 360, à faire friser les mirettes, poussant à l'achat d'une nouvelle machine l'ensemble des joueurs PC.

Mais là, rien du tout. Ce cinquième opus, même génération de consoles oblige, se contente d'un lifting timide. L'environnement est certes un peu plus fouillé, les modélisations des personnages un poil plus fines, les effets de lumière plus réalistes, les ombres portées dynamiques plus nombreuses et la neige recouvre en temps réel les décors… Mais ce n'est pas la claque visuelle que l'on espérait. Cinq années d'attente pour ça !… Merci Microsoft et Sony…

EN BREF
Après cinq années d'attente, la suite de l'un des plus grands RPG de la décennie s'apprête à sortir…

Bethesda promet que les PNJ qui accompagneront le joueur au cours de ses quêtes seront plus nombreux. Alors, finie la solitude ?

THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

On se réconfortera tout de même en se disant que l'influence des consoles n'a pas que des mauvais côtés. Les animations des personnages par exemple ont été retravaillées. Oubliée, cette sensation de parcourir un monde rempli de marionnettes psychorigides à la colonne vertébrale en adamantium. Les mouvements sont plus détaillés, les gestes plus souples. On est encore loin de la fluidité motrice d'un Ezio Auditore (*Assassin's Creed II*), mais l'effort est appréciable. De même, l'interface a été complètement refondue. Ça reste à confirmer pour la version PC, mais il semblerait que les vieilles fenêtres encombrantes d'*Oblivion* aient cédé la place à des menus déroulants et que les compétences soient désormais présentées sous la forme d'arbres très graphiques. Soit. En fait, le seul véritable ajout qui nous ait semblé intéressant, c'est la représentation en 3D des objets de l'inventaire, car il ouvre des options assez intéressantes pour la résolution d'énigmes.

Voilà pour la forme. Sur le fond, *Skyrim* semble très proche d'*Oblivion*. On retrouve la création de personnages chère à la série, les dix races de Tamriel, ses nombreuses compétences à faire progresser par la pratique et la grande richesse de son univers…

Le joueur incarne le Dhovakiin, le seul espoir de Skyrim face à la menace d'un démon aux pouvoirs maléfiques. Sa quête principale l'amènera donc à traquer et combattre tous les dragons du royaume. Ceux-ci se baladent d'ailleurs librement et agissent de manière non scriptée. Mais une fois un duel lancé avec l'une de ces créatures mythiques, il sera difficile d'échapper à ses griffes acérées et à son souffle ardent. Mieux vaut donc être bien préparé et maîtriser les « cris » adéquats. Ces derniers, enseignés dans le plus grand secret par de vieux sages de la région de Skyrim, représentent la plus grosse innovation de gameplay du jeu. Il faut les voir comme des pouvoirs spéciaux utilisant la voix rauque du héros comme source de vecteur de diffusion. Du bouclier invisible, à l'enchantement d'armes en passant par un effet ralentissant le temps, les « cris » auront de multiples usages très pratiques. Et Bethesda a précisé que le jeu en comprendrait à peu près une vingtaine et que chaque cri disposera de trois degrés de puissance.

Skyrim va proposer un système inédit de missions dynamiques

Une autre grosse nouveauté a trait aux combats. Assez basiques dans *Oblivion*, on espérait les voir gagner un brin de subtilité dans *Skyrim*. En réalité, le système n'a pas vraiment changé. Le tir à l'arc manque toujours de souplesse et les coups d'épée de spontanéité. Difficile de dire quand on touche l'ennemi sans regarder sa barre de vie ou les gerbes de sang qui maculent progressivement les armes et l'équipement du héros. L'aspect combat est peut-être le seul point dont on aurait aimé que la série s'inspire un peu plus de ce qui se fait sur consoles. Mais réjouissons-nous de la nouveauté apportée par Bethesda, à savoir la gestion des deux mains du héros de manière séparée. Pour résumer, c'est simple : le héros devra utiliser indépendamment sa main droite de sa main gauche. Il pourra ainsi porter deux armes (deux épées, un bâton et une épée, etc.), donner des coups avec son bouclier, ou plus intéressant, tenir une arme dans une main et jeter un sort de l'autre ! Voire un sort différent dans chaque main. Sympa. Hélas, la possibilité de joindre ses mains (avec deux magies identiques) pour générer un sort bien plus puissant, n'a pas été appliquée à toutes les autres combinaisons. Ça aurait été tellement jouissif d'enchanter sa hache de guerre ou de générer une « super-attaque » avec des armes différentes. Visiblement, Bethesda n'a pas encore atteint ce degré de consolisation !

Enfin, un mot sur les quêtes. *Skyrim* va proposer un système inédit de missions dynamiques. En effet, plutôt que d'éparpiller comme de coutume toutes les quêtes chez des PNJ plus ou moins fixes, le jeu va les faire apparaître en fonction des actions du joueur. S'il passe son temps à balancer des sorts à droite et à gauche, il y a de fortes chances pour que la guilde des Mages le contacte afin de lui proposer de rejoindre ses rangs. De plus, certains objectifs s'adapteront au parcours du joueur. Plutôt que d'imposer une nouvelle excursion dans une grotte que l'on a déjà visitée, le jeu va placer la quête dans un endroit inexploré. De fait, l'impression de parcourir encore et toujours les mêmes donjons n'aura plus cours, puisqu'en plus de ce brillant système, les développeurs de *Skyrim* ont soigné l'intérieur des donjons. Désormais, les cavernes, ruines et autres repaires de brigands auront toujours une architecture unique.

LE PAYS DES NORDIQUES

Skyrim, c'est le nom de la province la plus au nord de Tamriel. À l'Est, il y a Morrowind, la région des Elfes noires, au Sud, Cyrodil, la province impériale découverte dans *Oblivion*. Terre des Nordiques, Skyrim ne sera pas la région enneigée que l'on imagine. Il y a bien le plus haut sommet du continent (dont on pourra gravir les sept mille marches !), et le dénivelé du paysage reste toujours assez impressionnant, quel que soit l'endroit où l'on se trouve. Mais la variété des décors sera importante, voire plus importante que dans *Oblivion*. De même, avec ce climat rude, *Skyrim* ne proposera que cinq grandes villes (contre neuf dans le dernier épisode). Mais toutes auront une architecture bien particulière nous assurent les développeurs. Et il faudra aussi compter sur deux douzaines de bourgs plus petits. Il n'y a donc pas à s'inquiéter, la carte du Monde de *The Elder Scrolls V* sera aussi remplie que celle de ses prédécesseurs.

Comme toujours dans cette série, on pourra opter pour la furtivité et commettre des meurtres en silence.

Chose nouvelle pour la série, on a pu assister à un « finishing-move » durant un combat. Avec changement d'angle de caméra et ralenti à l'appui.

Le maniement de certaines armes se fera à deux mains. Mais on ne sait pas s'il y aura un système de coups différents en fonction du bouton sur lequel le joueur appuiera...

Et d'après ce que l'on a pu observer, c'est clairement plus engageant que par le passé !

On le voit donc, Bethesda ne s'est pas reposé sur ses lauriers. En plus de nous inviter dans une région aussi inconnue que mystérieuse, le studio s'est enfin décidé à intégrer les fameux dragons que tout le monde réclamait. Mais *Skyrim* ne sera pas qu'une suite enneigée d'*Oblivion*. De nombreux changements ont été apportés afin d'enrichir un peu plus l'expérience de jeu, pour aboutir au jeu de rôle le plus équilibré et ambitieux de ces dernières années.

ALEXANDRE CORTONA

À RETENIR

Éditeur Bethesda Softworks
Développeur Bethesda Softworks
Site www.elderscrolls.com
Le RPG le plus ambitieux de ces six dernières années. Tout simplement.

À un pas de l'Apocalypse.

Rage

SORTIE 16 SEPTEMBRE 2011

Presque quatre ans après l'annonce de John Carmack faite à la QuakeCon 2007, *Rage* s'apprête enfin à sortir ! Il en aura fallu du temps à Id Software, maître ès FPS, pour peaufiner son bébé ! Sept ans se sont écoulés depuis la sortie de leur dernier titre (*Doom 3*), et les fans commençaient à désespérer de voir la légendaire équipe de développement – à l'origine de séries aussi prestigieuses que *Doom*, *Quake* et *Wolfenstein* – sortir un autre jeu… Mais contrairement à feu 3D Realms, la résurrection d'Id semble déjà en marche. Car *Rage* est dans les starting-blocks. Et d'après Carmack, *Doom 4* devrait suivre l'année prochaine. Sans compter un autre projet, encore tenu secret, qui serait même prévu pour 2013 !

Mais voyons déjà ce que donne *Rage*…

EN BREF

Un FPS un peu à l'ancienne, mais plutôt agréable. Id Software n'a pas trop perdu la main apparemment.

Car après une si longue absence, on perd parfois la main…

Petit rappel au sujet de l'univers de cette nouvelle licence. L'histoire de *Rage* se déroule dans un futur post-apocalyptique. La Terre a été percutée par un astéroïde et presque toutes les espèces vivantes de la planète ont disparu durant les années qui ont suivi la catastrophe. Mais les humains avaient prévu le coup. Ils ont fait construire de gros bunkers souterrains, appelés Arks, pour accueillir les survivants, mais aussi stocker des échantillons de tout ce qui est nécessaire à la vie humaine.

L'id Tech 5 fait des prouesses

Plusieurs années après le drame, à la manière d'un *Fallout*, les rescapés émergent. Le monde est dévasté, transformé en une vaste étendue de terres désertiques et stériles. Mais, plus grave, les vestiges de civilisation humaine sont très vite balayés. C'est la loi du plus fort qui prime désormais. Les hommes se sont regroupés en clans, en cités-États et ils se livrent une guerre sans merci. C'est le Wasteland.

Premier constat : c'est sublime ! Malgré des teintes grises et beiges propres au contexte, la direction artistique de *Rage* est tout simplement exemplaire. Le nouveau moteur graphique utilisé par le studio, l'id Tech 5, fait des prouesses. La technologie nommée MegaTexture permet vraiment de différencier chaque élément du décor. C'est bien simple, pas un seul motif ne se répète dans *Rage*, comme si tout avait été peint à la main. Le rendu n'est ni réaliste ni cartoon, mais vraiment unique en son genre :

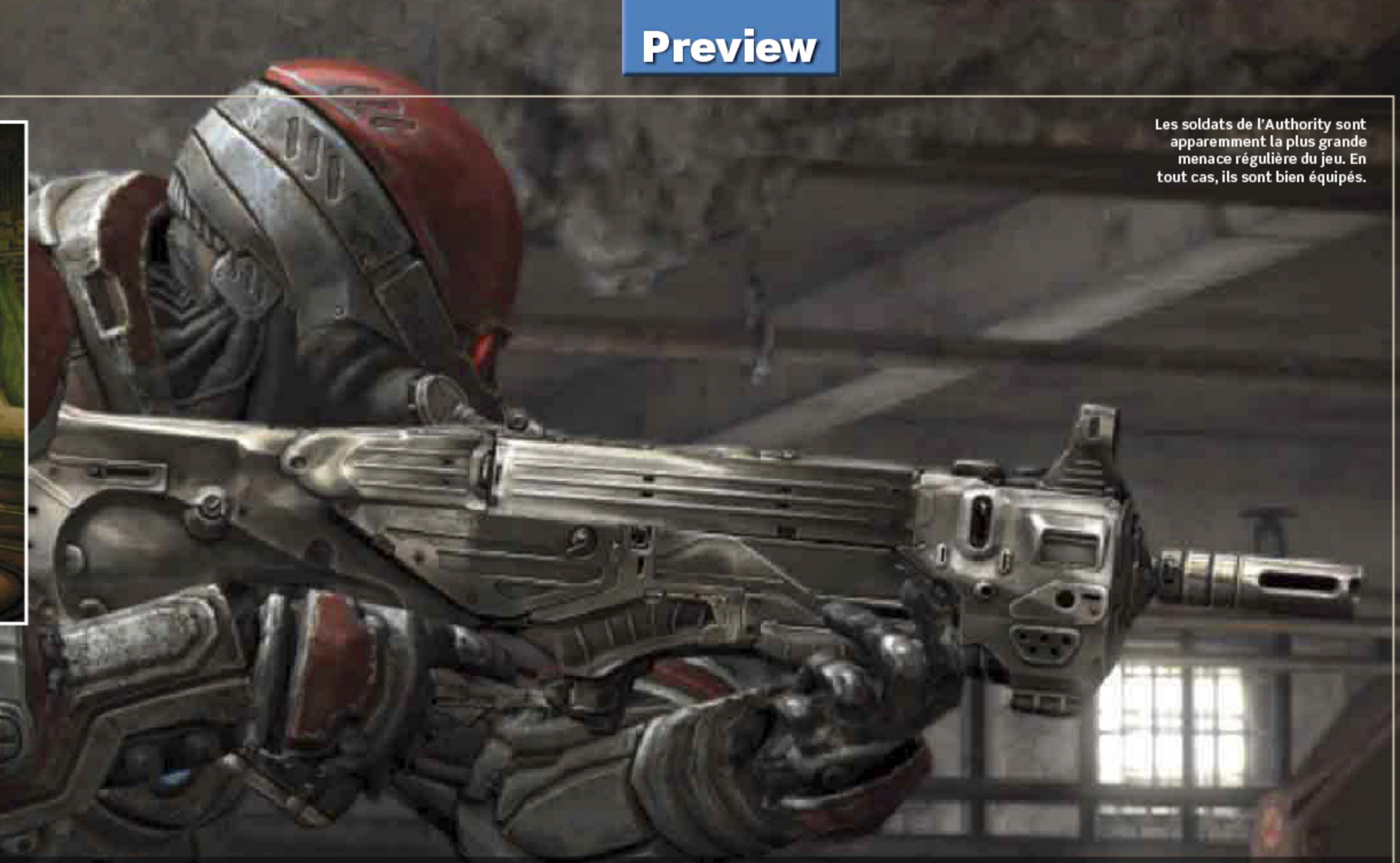
Les sensations de conduite, très orientées arcade, sont plutôt agréables. On peut même faire tourner son véhicule en l'air !

Les mutants n'ont plus grand-chose d'humain... Et dans le jeu barbare Mutant Bash, il faudra se montrer impitoyable.

Pour abattre ces gugusses-là, il faudra d'abord leur faire tomber le casque. Mais apparemment, pas besoin de viser la tête pour cela...

Le jeu comprend six clans différents de brigands. Chaque groupe possède ses propres codes vestimentaires et comportementaux.

Au corps à corps, le joueur sera forcément désavantagé. Il faut privilégier les combats à moyenne distance.



Les soldats de l'Authority sont apparemment la plus grande menace régulière du jeu. En tout cas, ils sont bien équipés.

RAGE

c'est un style hybride très doux et harmonieux, qui laisse sans voix. La possibilité de visiter le Wasteland aux commandes d'un buggy – sur des chemins prédéfinis toutefois – accroît un peu plus cette sensation d'émerveillement. Les panoramas sont d'une beauté à couper le souffle. Mais la partie motorisée de *Rage*, à base de combats armés, de dérapages contrôlés et d'enchaînements de sauts, ne représente qu'une petite partie de l'expérience du jeu… Le cœur du titre, comme toute production d'Id Software qui se respecte, réside dans ces séquences de fusillades qui ont lieu à pied pour votre avatar.

Avant de partir au combat, le héros passe toujours quelques moments de détente dans une cité amie. Sorte de hub d'aventurier, il y trouvera des informations, des pièces d'équipement pour son véhicule, mais aussi des armes, gadgets, munitions et autres commerçants tenaces prêts à lui racheter une bricole qu'il aurait ramassée. Son marché fini, il se dirigera vers un repaire de bandits ou une région infestée de féroces mutants afin de récupérer tel ou tel objet indispensable à sa progression. Les zones de combats reposent toujours sur la même architecture. Les environnements, en intérieur comme en extérieur, sont de petite taille. Le cheminement est tout tracé, quelques énigmes pas trop complexes se dressent ici et là et une apparition très scriptée d'ennemis anime le tout. Le rythme reste soutenu, frénétique même si l'on joue de manière téméraire. Mais *Rage* s'y prête parfaitement.

Le *Rage* Online se présente en fait comme deux petits modes de jeu

N'attendez pas de système de couverture. Alors aucune hésitation, il faut foncer dans le tas ! Les ennemis, le plus souvent humanoïdes, attaquent plus facilement au corps à corps. Et l'esquive latérale constitue de fait la meilleure des parades. Quelques balles suffisent en général à abattre les créatures les plus faibles, et chaque tir réussi procure une petite bouffée d'adrénaline supplémentaire.

De fait, *Rage* offre son lot de sensations « old school » qui ne sont pas pour déplaire. De même, les armes se différencient les unes des autres par la puissance de la détonation, la précision ou la force du recul… On sent qu'Id maîtrise son sujet, car sans faire dans le réalisme total, le studio offre un jeu au ressenti très plaisant, doté d'une prise en main aisée. De plus, l'arsenal se compose d'armes classiques (fusil à pompe, mitrailleuse, lance-roquettes…), et des choses un peu plus originales. Ce sont d'ailleurs ces dernières qui pimenteront les combats. Entre des types de munitions plus ou moins efficaces selon l'ennemi (électriques, incendiaires, explosives, etc.) et des gadgets de soutien très pratiques (tourelles portatives, araignée mécanique surmontée d'une mitrailleuse, voiture kamikaze télécommandée…), vous menerez rarement deux fois la même attaque.

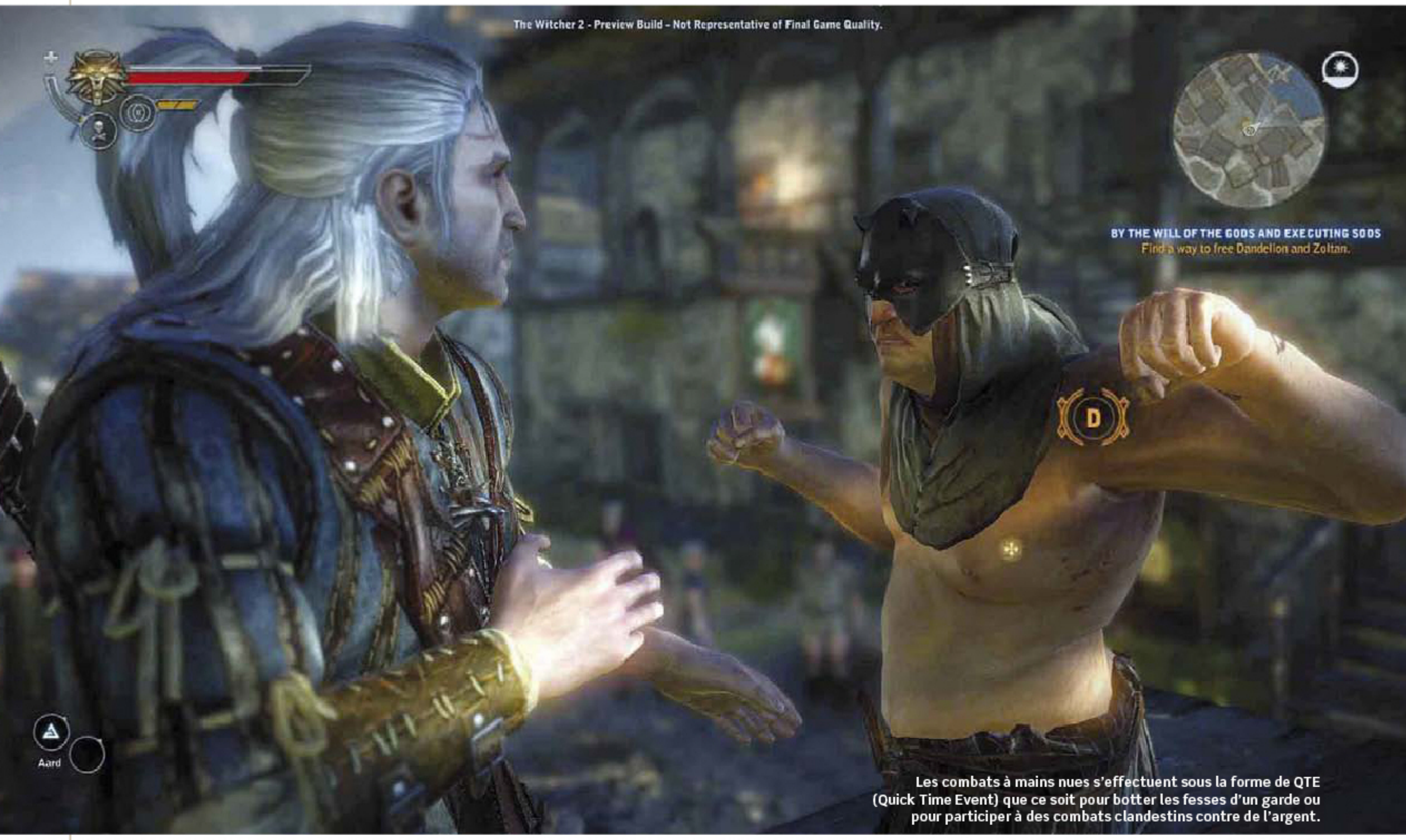
Question multi maintenant… On pensait qu'Id Software nous préparait quelque chose de monumental vu le silence observé sur le sujet. Hélas, il n'en est rien. Sous le nom (pompeux) de *Rage* Online se cachent en fait deux petits modes de jeu. Le premier, nommé Rally, propose à six joueurs (!) de s'affronter aux commandes de buggys. Ça se passe dans des arènes de taille moyenne, avec des rampes de saut, des obstacles et des bonus éparpillés ici et là, avec des points de passage qui apparaissent de manière aléatoire. Le vainqueur est celui qui engrange le plus de points. Pour triompher, il suffit donc de dégommer ses adversaires et de franchir un maximum de checkpoints en tête, sachant que plus on les enchaîne, plus le multiplicateur de points augmente. L'autre mode concerne le coop'. Il s'agit en fait de huit missions annexes, intégrées de façon assez logique dans le scénario, mais seulement accessibles depuis le menu multi du jeu. Pour ce qu'on a pu en voir, ces parties à deux ne seront pas d'un intérêt renversant. Elles dureront entre quinze et trente minutes et se concentreront sur le combat. La partie coopération de l'affaire se restreignant à la possibilité de ressusciter son partenaire…

Dommage que la partie multijoueur de *Rage* ne se résume qu'à ces deux petits modes de jeu. Car du coup, le titre ne pourra compter que sur son solo pour séduire. Et même si le gameplay a l'air sacrément fun, les détails et mécaniques parfois surannés, qui viennent rappeler un développement très étendu dans le temps (environnements réduits, IA inconsistante…), pourraient, à terme, un peu le pénaliser.

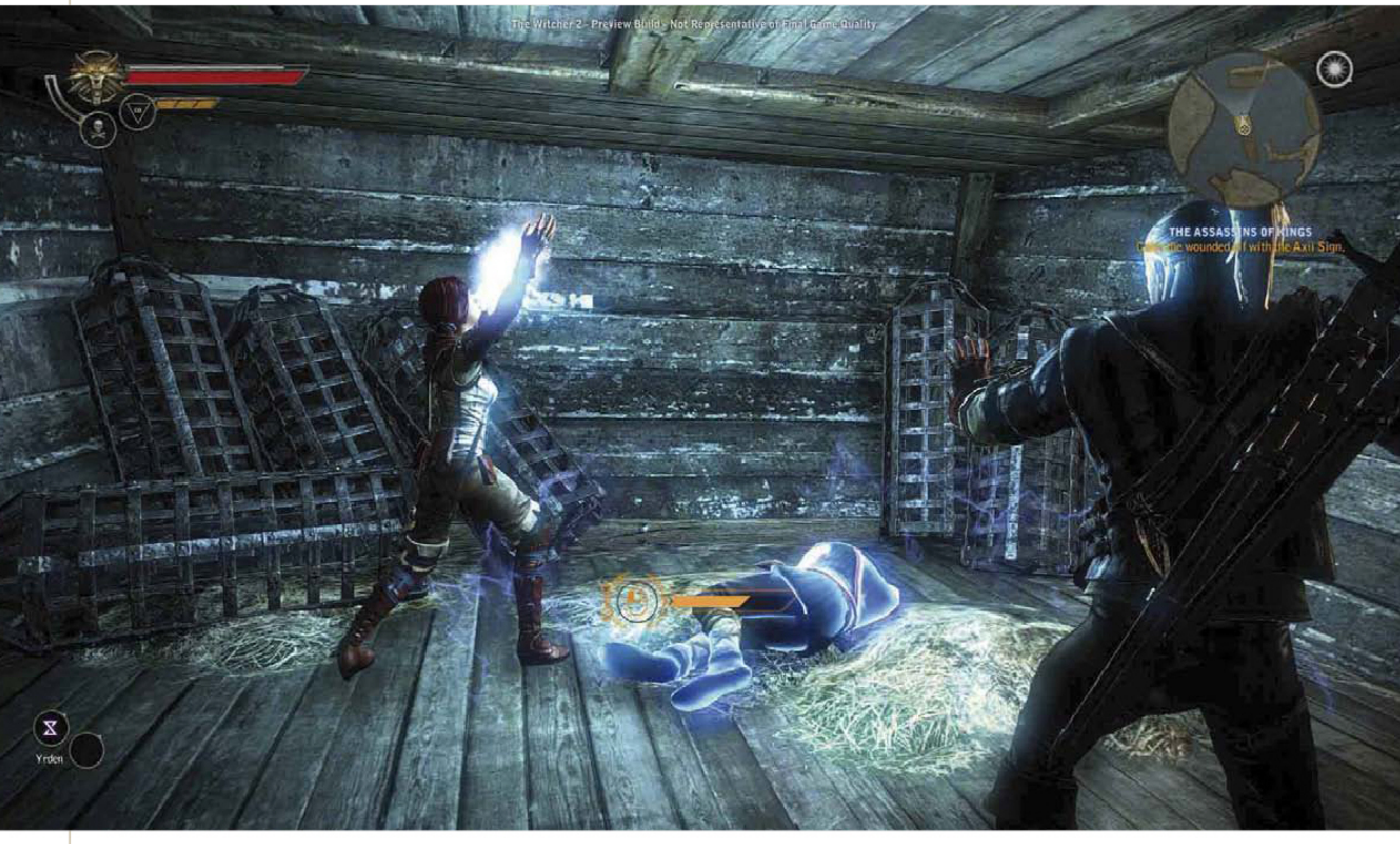
ALEXANDRE CORTONA

À RETENIR

Éditeur Bethesda Softworks
Développeur
Site http://rage.com
Nouvelle licence des géniteurs de *Doom*, *Quake* et *Wolfenstein*. On en attend beaucoup.



Les combats à mains nues s'effectuent sous la forme de QTE (Quick Time Event) que ce soit pour botter les fesses d'un garde ou pour participer à des combats clandestins contre de l'argent.



La crème du jeu de rôle !

The Witcher 2 Assassins of Kings

De nos jours, la sortie d'un jeu est soigneusement planifiée et de fait, sans surprise. De la réalisation du projet, à la communication, en passant par le budget publicitaire, tout semble parfaitement balisé. L'effet de surprise est d'autant plus rare, et le fait qu'un jeu puisse prendre de court toute une communauté de joueurs relève de l'exploit… C'est justement le tour de force qu'a réussi CD Projekt, un studio polonais totalement inconnu avant le succès de *The Witcher*. Ce RPG a vu le jour en 2007 avant de rapidement passer du statut de jeu anonyme à celui de référence du genre. Et si vous avez raté cette petite perle, il est encore temps de vous y mettre !

Car c'est dans ce premier épisode que l'on fait la connaissance de Geralt, un « Sorceleur » amnésique dont le métier est de chasser et tuer les créatures maléfiques qui terrorisent la population. Toujours calme et froid, maître alchimiste et fine lame, Geralt n'a pourtant rien du héros au cœur pur. À peine considéré comme un humain, ce mercenaire ne s'attarde pas à écouter les rumeurs, préférant se remplir les poches en accumulant les « petits » boulots qu'aucun mortel ne souhaite accomplir…

EN BREF

CD Projekt nous offre la crème des jeux de rôle : beau, mature et captivant. En un mot, indispensable !

Pour notre plus grand plaisir, on renoue avec ce personnage ténébreux dans cette suite détonante. Et d'emblée, CD Projekt nous assène une sacrée claque vidéoludique. Durant le prologue, le pays est en proie à la guerre et vous endossez le rôle de garde du corps du roi Foltest, qui s'apprête à donner l'assaut. Hélas, vous ne parviendrez pas à stopper la lame d'un assassin qui prend la fuite après avoir tranché la gorge du roi. Seul au-dessus de ce corps royal inerte, Geralt constitue le coupable idéal. Votre but sera alors de trouver le véritable assassin et de lever les soupçons qui pèsent sur votre avatar.

> Impossible de lui trouver des défauts

Outre cette enquête principale, vous aurez le loisir de vivre d'innombrables missions annexes qui constituent autant d'intrigues secondaires captivantes. Ainsi, ce qui commence comme une simple chasse au troll cache un puzzle bien plus complexe. À vous de décider de réunir toutes les pièces pour résoudre l'enquête ou de simplement trancher la tête de la créature pour alourdir votre bourse de quelques pièces supplémentaires.

Pas question ici d'accomplir des quêtes sans intérêt, histoire de grappiller des points d'expérience. CD Projekt parvient à capter avec brio toute l'attention du joueur, grâce à une ambiance unique et des dialogues adultes et intelligents. Rien ne semble avoir été laissé au hasard, on se surprend même à épier une conversation de comptoir ou suivre une joute verbale entre deux PNJ importants. Ce qui apporte une réelle profondeur aux personnages qui peuplent ce monde fantastique. Car Geralt a beau être un solitaire invétéré, il a tout de même quelques amis qui l'aideront durant cette aventure. Le nouveau moteur graphique renforce également cette sensation d'immersion : visuellement, *The Witcher 2* est tout simplement bluffant de réalisme! Des effets de lumière aux textures, tout est parfaitement réglé pour créer des décors cohérents, avec un rendu magnifique. Même les costumes et la modélisation des personnages laissent sans voix. Sans oublier l'interface, épurée à souhait pour ne pas obstruer la visibilité. Ajoutez à cela un cycle jour/nuit qui influe sur le comportement des PNJ. Au crépuscule, vous pouvez trouver les gens en train de dîner chez eux alors qu'ils vaquent à leurs occupations dans les rues en cours de journée. Même si l'ensemble est scripté, tout est suffisamment cohérent pour donner une véritable impression de vie.

Évidemment, tout ça a un coût en termes de performances, surtout si vous désirez afficher l'ensemble des détails au maximum. Notez que la preview s'avère plutôt bien optimisée,

Certains combats contre des créatures impressionnantes nécessitent plusieurs phases d'action avant d'arriver à leur terme. Ici, Geralt fait du rodéo… sur un tentacule !

En tant qu'alchimiste, vous pouvez concocter des potions très utiles. Comme ce « breuvage du Chat » qui vous rend nyctalope ! Vous êtes ainsi capable de repérer vos ennemis la nuit.

THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS

la version finale devrait donc être stable à ce niveau. Pour les férus de nouvelles technologies, nous avons même tenté l'expérience en 3D. Et le résultat s'est montré absolument époustouflant ! L'immersion dans l'univers est encore plus poussée, et ceux qui sont équipés en 3D seront donc aux anges. Outre cet emballage aux petits oignons, *The Witcher 2* a également soigné son gameplay.

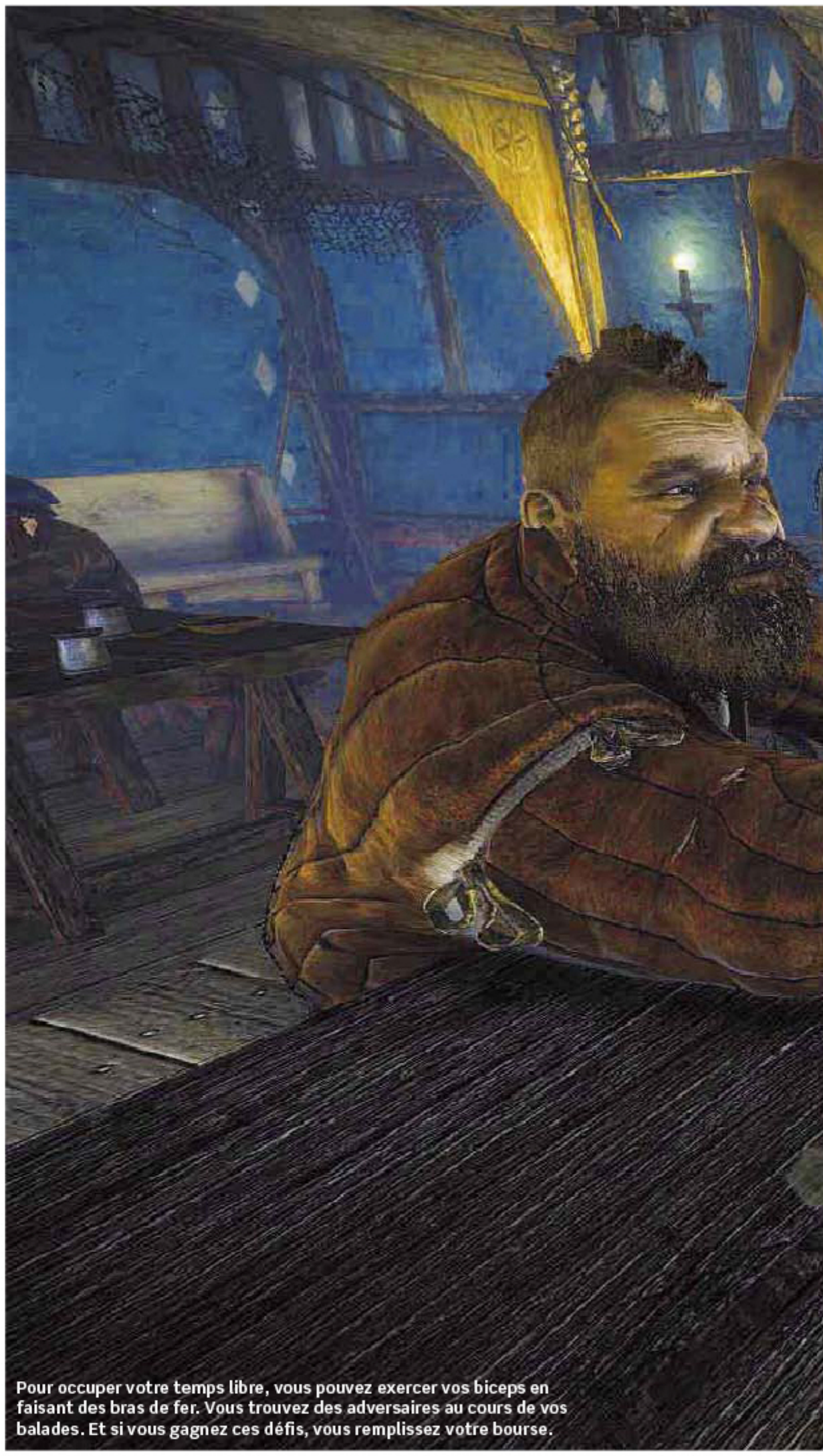
La prise en main est toujours aussi intuitive avec le clavier et la souris en guise de combo pour se déplacer et exécuter des actions. Lors des combats, il faut compter principalement sur vos épées. On retrouve d'ailleurs le système de deux lames, l'une en acier et l'autre en argent, qui doivent être utilisées à bon escient en fonction de la nature de l'ennemi que vous affrontez (humain ou créature). Même si l'on retrouve l'essence du système de combat du premier volet, on sent que les développeurs ont allégé la prise en main. L'action semble plus fluide et nerveuse, avec toujours son lot de roulades, de parades et de frappes plus ou moins puissantes. Pas question de foncer tête baissée ou d'attaquer de front plusieurs adversaires. Il faut se placer, jauger l'ennemi et l'espace qui vous entoure. Histoire d'assurer la victoire, vous pouvez toujours utiliser les fameux signes ! Des pouvoirs magiques aux effets divers qui peuvent renverser une cible, l'immobiliser, la brûler… N'oubliez pas pour autant vos compétences d'alchimiste pour concocter des potions qui permettent, par exemple, d'améliorer votre vision dans l'obscurité. Les ingrédients nécessaires à la fabrication de ces breuvages sont éparpillés dans la nature sur des plantes ou les restes de créatures. Notez que pour certains combats, il faut réussir à glaner des informations auprès de la population locale afin de vous préparer au mieux à l'affrontement qui vous attend. Vous aurez ainsi la possibilité de créer des potions et des pièges adaptés tout en commençant par établir une stratégie par rapport aux légendes recueillies sur votre future proie. Cette façon de traiter certains affrontements importants montre que chaque élément du jeu a sa part d'influence sur le déroulement de l'intrigue. À l'heure actuelle, il paraît impossible de trouver des défauts à *The Witcher 2*. Même les temps de chargements interminables du premier épisode ont disparu. On peut donc dire sans crainte que ce RPG s'annonce comme l'un des meilleurs de ces dernières années, surpassant déjà, dans l'état, *Dragon Age : Origins* !

Visuellement, *The Witcher 2* est bluffant de réalisme

CYRIL DUPONT

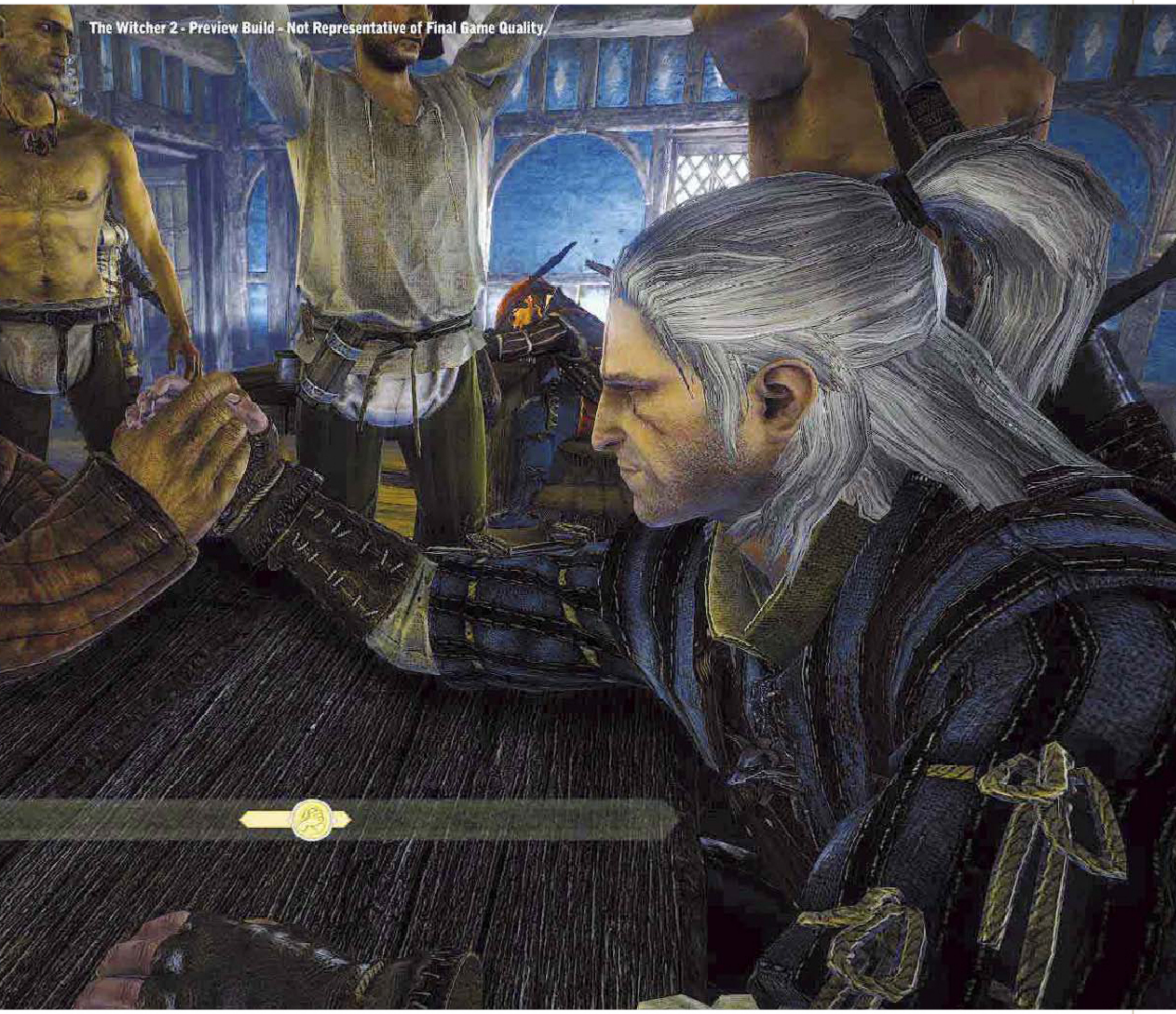
À RETENIR

Éditeur Namco Bandai
Développeur CD Projekt
Site www.thewitcher.com
Une ambiance immersive qui vous scotchera à l'écran durant toute l'aventure.



Pour occuper votre temps libre, vous pouvez exercer vos biceps en faisant des bras de fer. Vous trouvez des adversaires au cours de vos balades. Et si vous gagnez ces défis, vous remplissez votre bourse.

Le cycle jour/nuit est toujours présent et offre un monde vivant. La nuit, vous ne croiserez pas un chat dans les rues. Gare aux mauvaises rencontres !



Vous pouvez trouver des petites annonces de boulot à accomplir placardées devant l'auberge locale. À vous de voir les contrats qui vous inspirent le plus à remplir.

Les combats sont plus souples que dans le premier opus, mais ils restent tactiques. Pas la peine de bourriner, vous ne serez pas plus efficace.

Sarif Industries, là où tout commence, là où tout finira...

Une seule chose à faire : courir et trouver un lance-roquettes.

La révolution, ce n'est pas pour tout de suite !

Deus Ex : Human Revolution

Pour toute une génération de joueurs, *Deus Ex* symbolise la perle que tout amateur de FPS, de cyberpunk et de RPG se doit d'avoir testé au moins une fois dans sa vie. Et après un second épisode décevant, dire que *Deus Ex : Human Revolution* (le troisième épisode) est attendu avec impatience relève du doux euphémisme. D'autant plus qu'entre temps, l'équipe de développement a totalement changé, suite au départ de Warren Spector (le directeur créatif des deux premiers volets) chez Disney, suscitant au passage moult interrogations. Notamment sur la capacité des équipes d'Eidos Montreal à porter ce lourd héritage… Une question à laquelle nous avions commencé à répondre voici quelques mois, et à laquelle nous apportons de nouveaux éléments de réponse aujourd'hui, dans cette preview. Alors que nous n'avions pu y jouer qu'une poignée d'heures, cette fois-ci la session de test a duré plusieurs dizaines d'heures.

Pas question pour autant de vous livrer un premier verdict : cette preview n'a pu s'étendre que sur un « petit » tiers du jeu. Suffisant néanmoins pour se forger une idée de ce qui nous attendra dans la version finale en termes de gameplay.

Et autant le dire tout de suite, ne vous attendez pas au plus beau jeu de la création, ni même au titre le plus « libre » auquel vous ayez jamais joué et encore moins au RPG ultime… car dans tous ces domaines, *Human Revolution* ne réussit jamais à surpasser ses concurrents. Pourtant, s'il n'excelle dans aucune de ces parties, il n'en demeure pas moins un très bon titre, passionnant, qui devrait sans problème vous scotcher devant votre écran, poussant sans cesse le joueur à accomplir les missions attribuées, à découvrir les passages les plus obscurs et les planques d'armes les mieux dissimulées. C'est bien l'atout principal de ce jeu : captiver le joueur grâce à ce mélange – plutôt bien équilibré – de liberté apparente, de combat, d'infiltration et de RPG. Après un tutorial qui vous acclimatera (comme toujours) avec les commandes de base et le système de couverture, vous serez littéralement projeté au cœur de l'aventure, la grande ! Et là, autant dire que vous devrez garder la tête froide. Ainsi, dès la première mission, différents choix se présenteront au joueur. Vous pourrez tenter une approche létale ou, au contraire, incapacitante… Vous pouvez attaquer de front (au risque de mettre en danger la vie des otages) ou bien tenter de vous infiltrer dans le complexe sans bruit… Le choix est vôtre et rien ne vous oblige à vous y tenir. À vrai dire, vous risquez même de changer de tactique au fil de votre progression, soit parce que l'alarme a été donnée, soit parce que vous êtes à court de munitions. Car qui dit choix, dit également « réflexion ». Inutile de penser foncer dans le tas, la sanction est généralement immédiate et définitive : la mort ! Et lorsque vous choisissez d'attaquer de front, mieux vaut avoir bien évalué les forces en présence, en ayant prévu un itinéraire de repli. Mieux, si vous avez décidé de développer le hacking, pensez à utiliser les systèmes de défense ennemie contre eux. Certes, c'est bien plus facile à dire qu'à faire, car il vous faudra trouver le terminal de sécurité en question et le pirater sans se faire repérer. Mais si vous y parvenez, c'est de l'XP, des munitions et des crédits en quantité… sans avoir tiré une seule balle. Et ces situations, où défourailler ne constitue pas forcément la meilleure solution, sont assez fréquentes. Au passage, saluons cette intention plus que louable de la part des développeurs, qui nous offrent autre chose qu'un shooter

> Un mélange astucieux de combat, d'infiltration et de RPG

EN BREF
Un troisième volet efficace, mais sans réelle surprise, qui devrait satisfaire le plus grand nombre.

Les attaques au corps à corps sont redoutables, mais coûteuses en énergie.

Mieux vaut bien étudier les lieux avant de passer à l'attaque !

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION

décérébré. Mais attention, la passivité peut également devenir pénalisante. Laissez partir un terroriste sans l'avoir convaincu de libérer son otage, et vous risquez de retrouver un cadavre… Faites confiance à une ordure sans nom contre la promesse de quelques crédits faciles, et vous gagnerez peut-être des millions de crédits… ou une bouteille de piquette infâme !

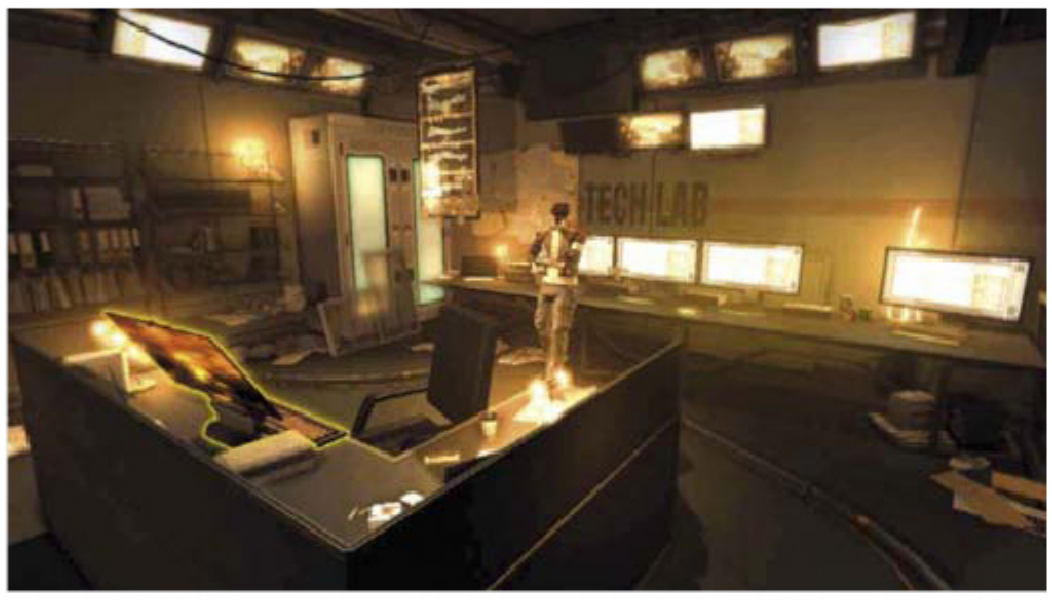
Ces choix ont des répercussions à court terme, mais également sur l'ensemble de l'aventure. Si vous parvenez à découvrir certaines preuves compromettantes, vos interlocuteurs seront bien plus loquaces et vous fourniront des informations essentielles, nécessaires pour déjouer le complot qui se trame dans l'ombre, ou pour obtenir de nouvelles armes et munitions, voire la localisation ou les codes d'accès de différents lieux. Les choses à faire, les endroits à explorer sont nombreux et, croyez-nous, il faudra prendre son temps si vous souhaitez avoir une chance de finir *Human Revolution*. Car, outre certains éléments primordiaux du scénario, vous passerez à côté de deux éléments fondateurs du gameplay de ce *Deus Ex* : l'XP et les crédits. Sans XP, point de salut, car vous ne gagnerez pas assez de points d'Amélioration pour obtenir de nouveaux pouvoirs et sans crédits, impossible d'acheter munitions et points d'Amélioration… donc difficile de passer les épreuves qui vous attendent.

D'ailleurs, cette preview nous a laissé l'impression que les quêtes dites « annexes » ne le sont pas vraiment. Si vous ne les effectuez pas, vous manquerez très certainement de puissance de feu, et vos capacités seront insuffisantes pour continuer la quête principale. Sachant qu'il est impossible de quitter l'une des missions principales, mieux vaut bien se préparer au préalable. Ça passe notamment par l'acquisition de pouvoirs (mais ça, vous l'aviez déjà compris) et par l'économie des munitions. Afin d'éviter que les joueurs optent systématiquement pour une approche directe,

Les caisses peuvent être déplacées pour se cacher ou pour libérer l'accès à des conduits d'aération et autres passages « secrets ».

HACKER UN JOUR, HACKER TOUJOURS

L'une des composantes essentielles du gameplay de *Deus Ex : Human Revolution*, c'est le hacking. Si rien ne vous oblige à vous adonner à cette passion réprimandée par la loi, vous comprendrez rapidement son intérêt.



Première chose à faire : trouver le terminal de sécurité qui contrôle caméra, tourelles et robots présents dans le niveau. Il faut ensuite avoir la capacité de la pirater et cracker son code (si vous ne l'avez pas obtenue préalablement).

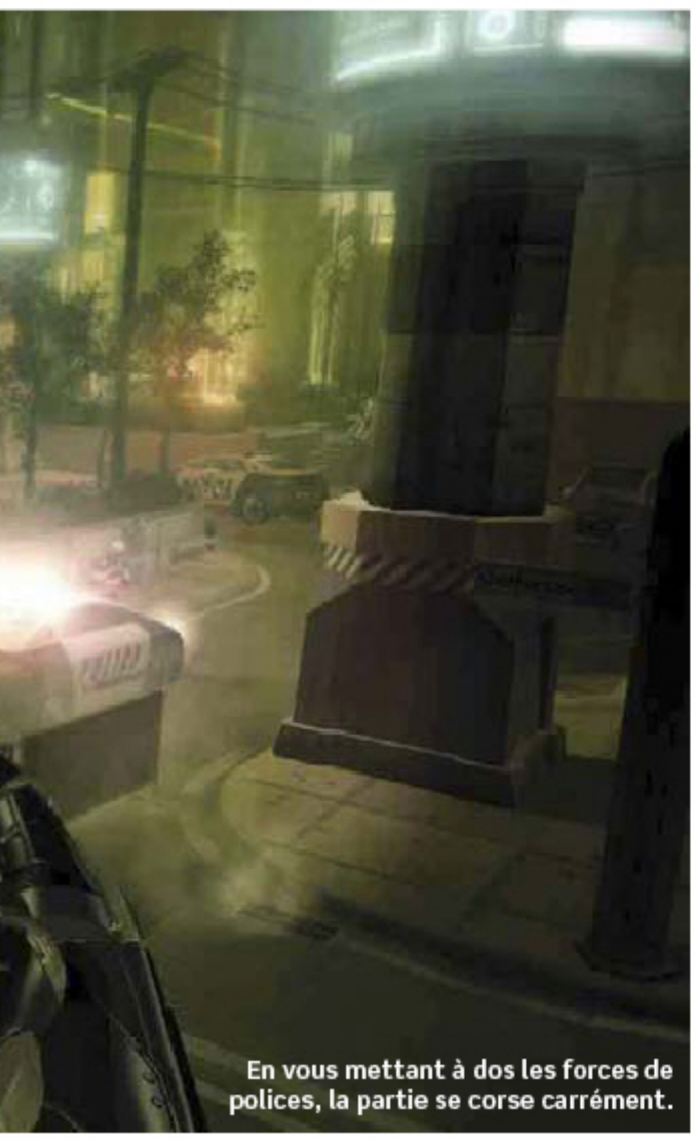
Vous pouvez maintenant désactiver les caméras (ce qui n'est pas le cas sur la photo présentée). Ainsi, vous pourrez sortir par la grande porte ou éliminer les gardes sans déclencher l'alarme.

Une fois un certain niveau atteint, vous pourrez changer la cible des tourelles fixes qui élimineront vos adversaires (leurs anciens maîtres) sans autre forme de procès. Ça a du bon la technologie...

Les couvertures sont nombreuses, comme cette rambarde ; elles vous permettront de vous déplacer discrètement ou de vous protéger des tirs adverses.

Au fil de l'aventure, vous trouverez des kits de modification pour les armes. Ici, vous pouvez constater que ce pistolet est équipé d'un silencieux et d'une visée laser.

Dans les deux premiers modes de difficulté, les éléments interactifs sont entourés d'un halo jaune. Heureusement, il est possible de désactiver cette aide un peu trop envahissante.



En vous mettant à dos les forces de polices, la partie se corse carrément.

la quantité de munitions disponibles est extrêmement réduite. Même les gardes, qui pourtant vous arrosent copieusement dès que vous êtes repéré, ne transportent qu'une dizaine de balles lorsque vous les fouillez… Ajoutez à cela l'inventaire, qui ne peut s'accroître que par le biais d'une augmentation (et donc au détriment d'une autre amélioration), et vous comprendrez comme il peut être compliqué de finir une quête sans un minimum de discrétion. D'autant, et nous nous arrêterons là pour les regrets, que l'équipe de *Deus Ex : Human Revolution* n'a pas jugé bon (ou été capable) d'intégrer de véritable interaction avec le décor. Certes, vous pouvez déplacer certains objets comme des caisses, des poubelles ou des réfrigérateurs, mais ne pensez pas faire chuter un tuyau, une poutrelle, un spot ou n'importe quel objet sur vos adversaires… Dommage, car cela aurait constitué un excellent moyen d'éliminer ses ennemis, telle une ombre fatale.

> L'inventaire ne peut s'accroître qu'avec une augmentation d'XP et de crédits

Mais comprenons-nous bien, en dépit de ces quelques regrets et autres restrictions, *Human Revolution* nous a fait forte impression. Le scénario, pour le peu que nous en avons vu, semble très efficace, à défaut d'être vraiment original. Le système de couverture et les sensations offertes par les différentes armes sont d'une efficacité redoutable. Quant à l'IA des adversaires, si elle montre rapidement ses limites, elle n'en est pas moins satisfaisante et il vous arrivera souvent de vous maudire de ne pas avoir été un peu plus vigilant. En somme, on se laisse prendre par l'ambiance et les possibilités (on aurait aimé en avoir davantage) qu'offre cette suite qui, définitivement, s'annonce comme un des jeux avec lequel il faut compter cette année. Assurément, un incontournable de la rentrée, la sortie de *Deus Ex : Human Revolution* étant prévue pour le 26 août 2011.

JEAN-PIERRE ABIDAL

À RETENIR

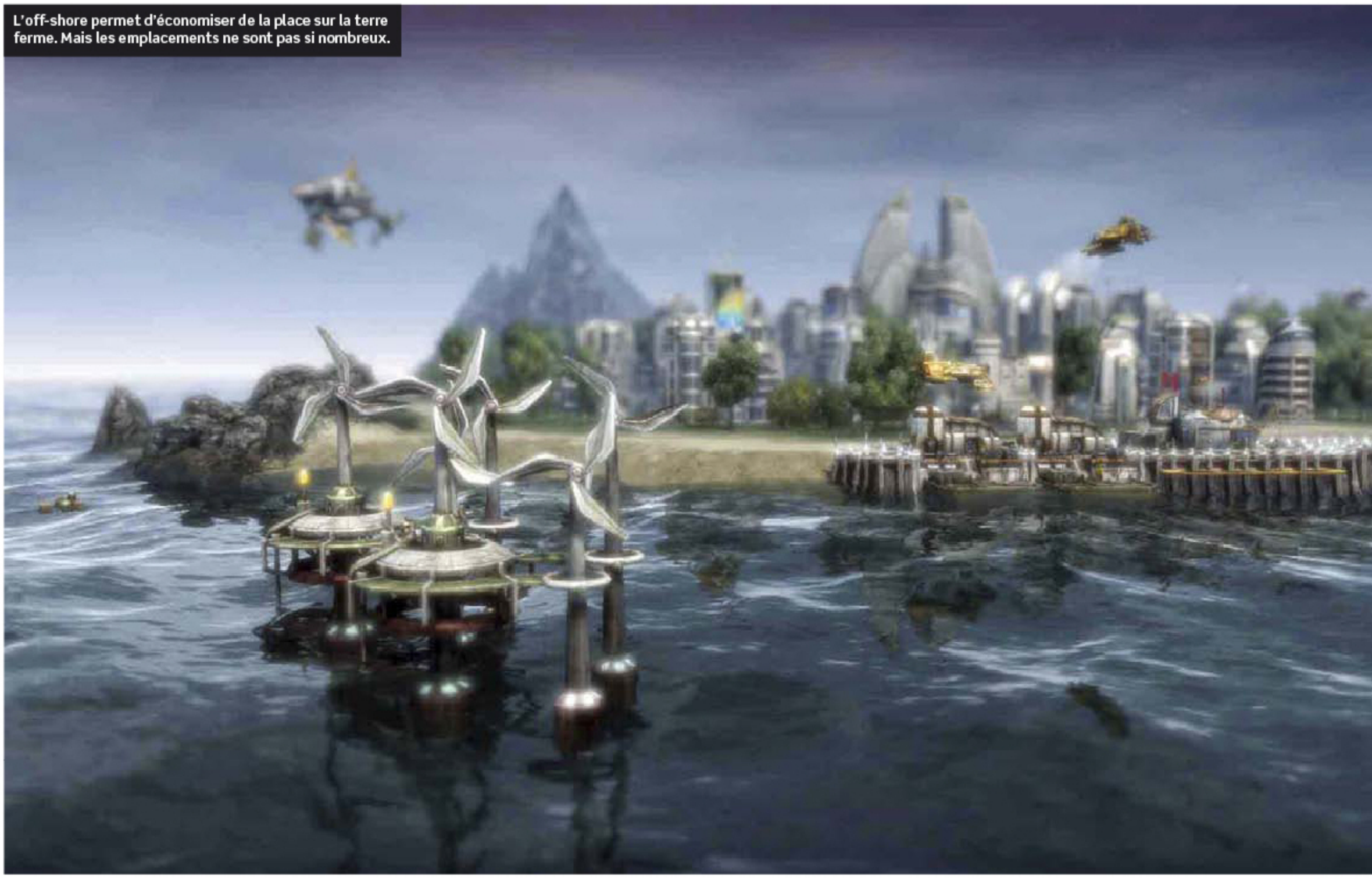
Éditeur Square Enix
Développeur Eidos Montreal
Site www.deusex.com

***Human Revolution* s'annonce comme le digne héritier des premiers épisodes. Pas forcément génial, mais franchement efficace.**

ANNO 2070

La référence du jeu de construction de villes change d'époque. Il est temps de sortir du Moyen Âge. Place au développement durable !

GHISLAIN MASSON



L'off-shore permet d'économiser de la place sur la terre ferme. Mais les emplacements ne sont pas si nombreux.

Avant même le premier clic de souris, chaque nouvel épisode d'*Anno* propose un « jeu dans le jeu », sous forme de devinette, au sujet de l'année qui va figurer dans le titre et situer l'époque à laquelle se déroule le jeu. Seule règle à connaître : avec la somme des chiffres de la date, on obtient toujours le chiffre neuf. De l'aveu même de Blue Byte, le studio allemand en charge d'*Anno*, il n'y a pas vraiment d'explication logique à cette formule de calcul qui n'est jamais qu'une martingale. Ainsi donc, les spéculations autour du cinquième volet de la série oscillaient entre

Encore un futur peu glorieux pour l'humanité...

Les fermes sont restées dans la tradition du *Tetris* : il faut placer ses champs autour du bâtiment.

un *Anno 1800*, un *1305* ou un *1251*. Autant dire que le studio a pris tout le monde par surprise en annonçant un grand bond dans le futur en direction de 2070. Après quatre jeux consacrés à cette période charnière située entre le Moyen Âge et la Renaissance, il était temps de passer à autre chose ! L'Antiquité a déjà été copieusement abordée par le genre City Builder (*Caesar* et consorts), l'époque moderne également avec *Sim City*. Restait le futur, un terrain encore peu exploré.

L'exercice a ses avantages. Tout d'abord, il permet de renouveler considérablement la série, au moins d'un point de vue visuel. S'il n'est pas évident de différencier une auberge du XIII[e] siècle d'une autre du XV[e], ce ne sera pas la même chose avec un hôtel futuriste ou un restaurant fast-food. De même, l'anticipation permet de s'affranchir partiellement des contraintes réalistes, conjointement à une certaine fidélité historique. Les fanatiques d'histoire, qui hurleraient au sacrilège parce qu'un moulin-à-vent a une pale de trop ou de moins que dans la réalité, ne trouveront rien à redire à propos d'une éolienne à trois branches ou d'un dirigeable propulsé à l'énergie solaire. Bref, le champ des possibles est bien plus vaste pour *Anno 2070* et même si certains aspects du jeu se basent sur une approche « probable » du futur, Blue Byte peut laisser libre cours à son imagination.

Et justement, ce ne sont pas les idées qui leur manquent ! L'avenir de notre planète les inspire énormément. Comme souvent, cette vision du futur n'est pas franchement optimiste. Pour résumer, notre Terre a subi pas mal de crises écologiques et économiques qui ont affaibli les gouvernements traditionnels. L'une de ces crises a vu une montée drastique du niveau des mers, sans doute après la fonte de la calotte glaciaire. Ce fut le coup de trop qui fit s'écrouler les gouvernements de la planète au profit de grosses

Plus la cité est peuplée, plus les tours s'élèvent.

compagnies privées : les Tycoons. Au bout de quelques années, la planète est devenue méconnaissable. Les terres habitables sont assez rares : il ne reste que des îles ou des archipels. Certaines de ces terres émergées sont encore vierges ou inexploitées, ce qui suscite la convoitise des Tycoons. Heureusement, tout le monde ne se retrouve pas dans ces corporations industrielles, indifférentes au sort et à la santé des derniers habitants de la planète. Certains privilégient un mode de vie proche de la nature, ou en tout cas mieux intégré. Tels des hippies dans le Larzac, ils se sont installés sur quelques îles, sous le regard parfois amusé des corporations. Ils se sont baptisés les Écos.

La campagne solo, à laquelle Blue Byte a apporté un soin tout particulier, permettra de mieux découvrir ces deux philosophies en les incarnant à tour de rôle. L'intrigue proposée ne tombera pas dans le manichéisme ou la simple lutte entre utopie et nécessité. D'ailleurs, en matière de gameplay, les deux conceptions se valent. Elles ont juste des forces et faiblesses différentes. Tout comme dans les précédents *Anno*, le jeu consiste avant tout à bâtir une ou plusieurs cités sur des îles. Mais cette fois, il faudra faire un choix en début de partie entre les Tycoons et les Écos. En fait, l'idée de deux « factions » proposant un style de jeu radicalement différent date du précédent *Anno, 1404*. Celui-ci était centré sur la rencontre entre l'Occident et l'Orient, et chaque civilisation avait ses bâtiments, ses avantages, ses faiblesses et son style graphique. Hélas, lors du développement, le studio s'est aperçu que l'Orient n'offrait pas la même richesse que l'autre camp. À contrecœur, il fut donc décidé que cette culture arabisante deviendrait une faction neutre, avec laquelle il est possible d'interagir, mais guère plus…

Une porcherie Tycoon, dans tous les sens du terme.

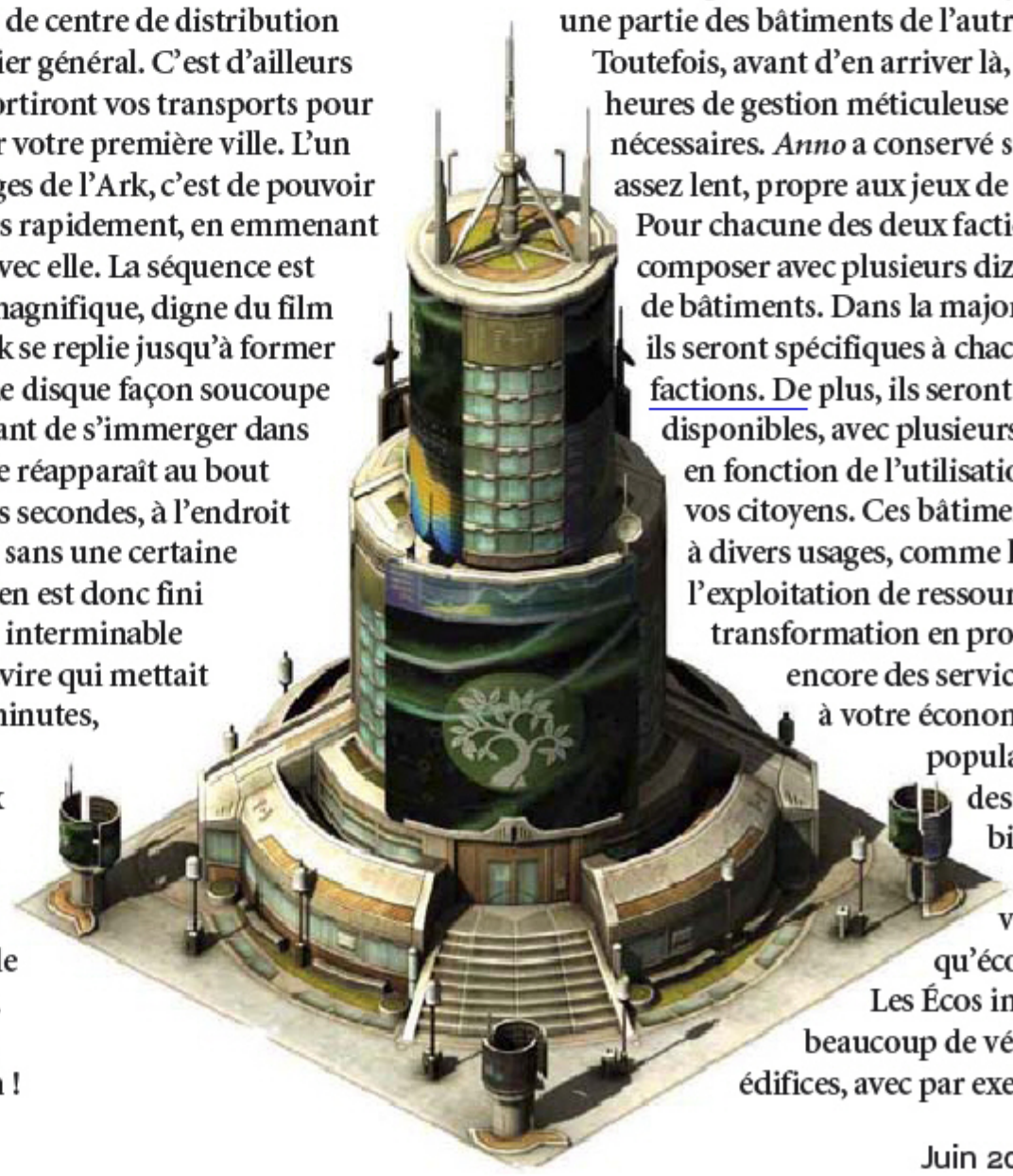
Premiers stades de la colonisation : les cités Écos ont un petit côté « village de vacances ».

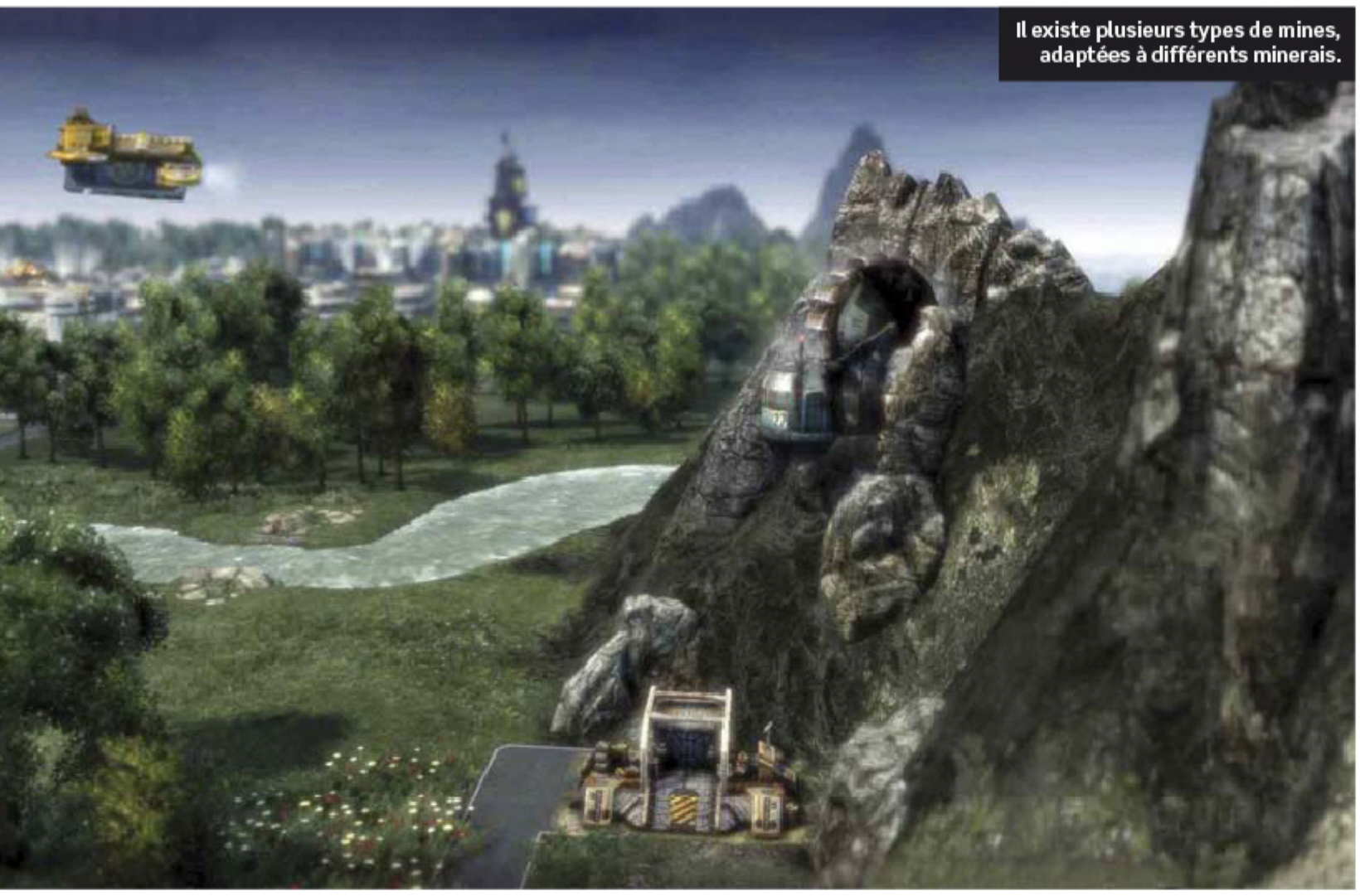
L'évocation de notre futur leur laissant le champ libre, les développeurs de Blue Byte ont pu revenir sur ce projet de deux styles de développement opposés. Trouver les deux factions fut alors un jeu d'enfant. Après tout, le choix entre l'harmonie avec la nature et l'industrialisation à tout prix est au cœur de l'actualité depuis quelques années. Malgré le choix d'une faction et d'un thème futuriste, les adeptes des précédents *Anno* ne seront pas totalement perdus dans cette nouvelle itération. Comme autrefois, tout commence par l'établissement d'une première cité sur une île. Avec une différence de taille toutefois : vous ne commencez pas la partie avec un bateau chargé de biens de construction, mais avec une étrange structure ressemblant à une roue flottante, l'Ark. L'Ark est au cœur et surtout à l'origine de la colonisation. Ce bâtiment sert à la fois d'entrepôt, de centre de distribution et de quartier général. C'est d'ailleurs de là que sortiront vos transports pour aller fonder votre première ville. L'un des avantages de l'Ark, c'est de pouvoir voyager très rapidement, en emmenant son stock avec elle. La séquence est d'ailleurs magnifique, digne du film *Abyss*. L'Ark se replie jusqu'à former une sorte de disque façon soucoupe volante, avant de s'immerger dans l'océan. Elle réapparaît au bout de quelques secondes, à l'endroit choisi, non sans une certaine majesté. C'en est donc fini de l'attente interminable de votre navire qui mettait plusieurs minutes, souvent soumis aux aléas de la mer, avant d'atteindre une autre île à coloniser. Le progrès, ça a du bon !

Mais ce n'est pas la seule fonction avancée de l'édifice. En tant que centre névralgique, l'Ark peut être upgradée. Selon vos choix, elle augmente sa capacité de stockage ou devient un centre de recherche. Vous pourrez y débloquer certaines « technologies », moyennant des ressources et du temps, qui viendront améliorer et customiser votre civilisation. Elles apparaîtront le plus souvent sous la forme de petits bonus, tantôt en efficacité, tantôt en rapidité, qui s'appliqueront à certains de vos bâtiments. Avec un peu d'imagination, on devrait pouvoir trouver le moyen d'utiliser une partie des bâtiments de l'autre faction.

Deux factions, deux styles de jeu

Toutefois, avant d'en arriver là, de longues heures de gestion méticuleuse sont nécessaires. *Anno* a conservé son rythme assez lent, propre aux jeux de construction. Pour chacune des deux factions, il faut composer avec plusieurs dizaines de bâtiments. Dans la majorité des cas, ils seront spécifiques à chacune des deux factions. De plus, ils seront souvent disponibles, avec plusieurs niveaux, en fonction de l'utilisation qu'en font vos citoyens. Ces bâtiments répondent à divers usages, comme l'habitation, l'exploitation de ressources, leur transformation en produits ou encore des services utiles à votre économie et votre population. Le style des factions est bien distinct, tant visuellement qu'économiquement. Les Écos intègrent beaucoup de végétation à leurs édifices, avec par exemple de





Il existe plusieurs types de mines, adaptées à différents minerais.

grandes terrasses, des parcs et autres espaces verts. Ils se servent de l'énergie solaire ou éolienne, utilisent des dirigeables… Les Tycoons sont, à l'inverse, nettement plus agressifs. Ils affectionnent les puits de pétrole, les pelleteuses démesurées, les usines cracheuses de fumées et autres façades de boucheries…

Chacune possède une huitaine de matériaux de construction. Assez logiquement, ce ne sont pas tout à fait les mêmes si vous souhaitez préserver la nature ou non. Les Écos vont privilégier le verre et le bois, alors que les Tycoons s'amusent d'avantage avec le béton et l'acier. De la même façon, les populations ont des attentes différentes. Pour faire progresser le niveau de vos habitations, il faut satisfaire les besoins de votre population. Plus elle est heureuse, plus le niveau monte, et avec lui, le montant des impôts perçus. Cependant, si dans un premier temps vos administrés se contentent d'une nourriture simple et d'eau fraîche, ils demanderont des aliments et des biens de consommation de plus en plus élaborés et variés. Les écolos auront ainsi besoin de thé, de boissons vitaminées ou encore de gadgets technologiques à base de puces électroniques. Les « pollueurs » quant à eux, sont des carnivores, adeptes des plateaux télés, des soirées au casino et des voitures volantes ! Satisfaire les besoins de vos habitants reste une entreprise de longue haleine, qui nécessite pas mal de micro-management, entre les lieux d'extraction de ressources (en quantité limitée), les moyens de transport et les lieux de fabrication et de transformation.

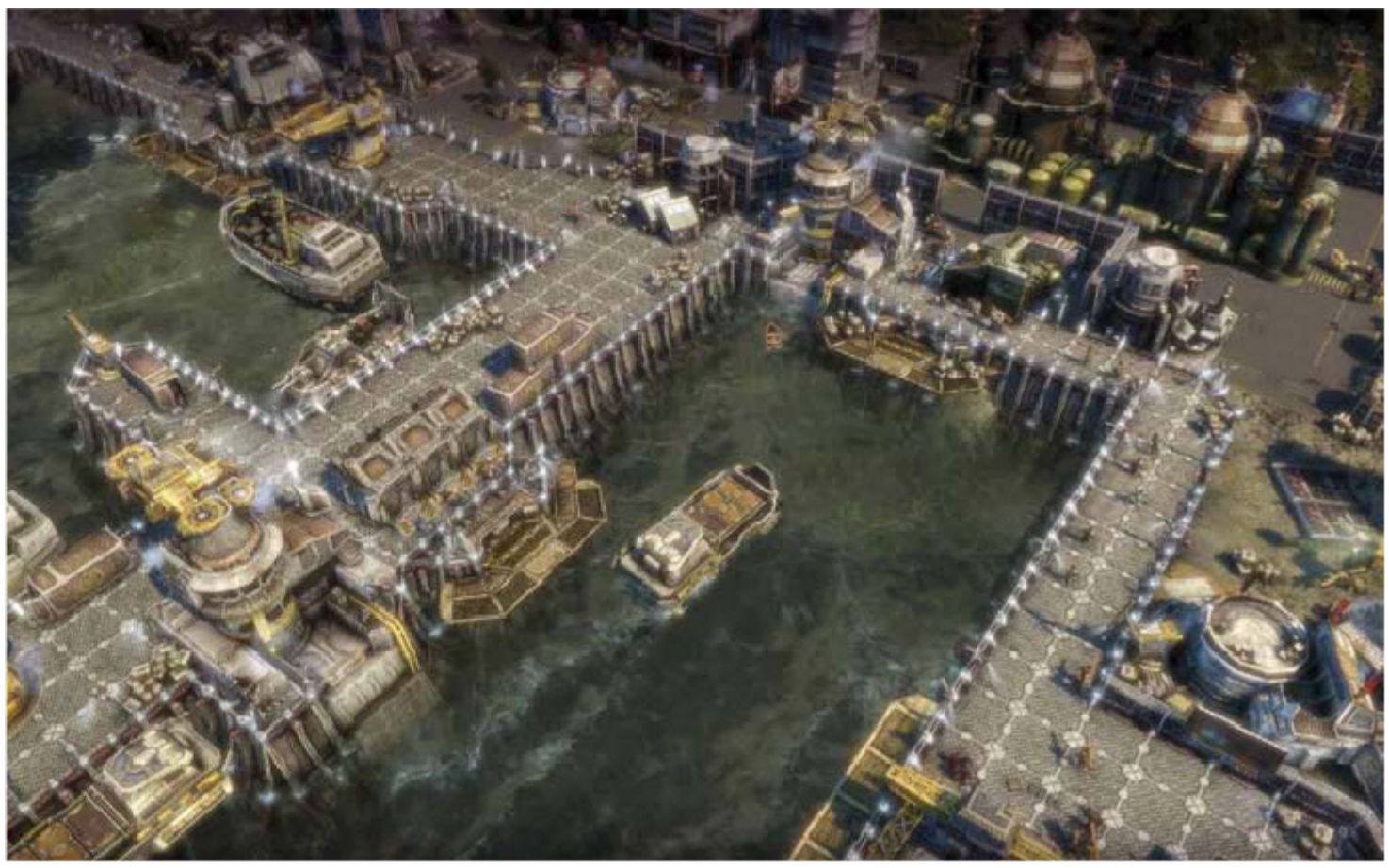
L'information et la communication occupent une place essentielle dans ces modèles de civilisations « futuristes ». C'est bien beau de manger à sa faim ou de pouvoir s'habiller à la mode, mais rien ne vaut un bon programme télé divertissant. Pour répondre à ce besoin,

ANNO MIRABILIS

Un peu de technique

Plus beau, plus rapide, plus grand… Blue Byte se surpasse encore.

Le soin accordé aux détails et plus généralement aux graphismes constitue l'une des marques de fabrique de la série des titres *Anno. 2070* ne déroge pas à cette règle, avec une réalisation qui s'annonce somptueuse. Le moteur de l'opus précédent a continué d'évoluer et permet cette fois d'obtenir des cartes plus grandes et plus fournies que dans *1404*. Le relief devient imposant, et une montagne reste une montagne, même à côté d'un gigantesque gratte-ciel. Partout sur l'écran, des dizaines d'animations et de petits détails viennent donner vie à vos réalisations. Le vent a une influence sur la végétation, les habitants se prélassent sur leurs terrasses, les ouvriers s'activent sur les chantiers… Ça grouille de vie, et sur plusieurs niveaux ! L'arrivée de véhicules volants qui font la navette entre vos entrepôts et les lieux de distribution des ressources a été suivie de l'ajout d'animations supplémentaires. De plus, les graphismes ne sont pas figés. En fonction de votre respect de la nature, ils évoluent et virent à l'enfer écologique ou à la parfaite harmonie avec l'environnement. Enfin, Blue Byte a pris conscience des critiques des fans quant aux temps de chargement d'*Anno 1404*. Ils nous promettent un jeu 40 % plus rapide à lancer pour cet opus. Elle est pas belle la vie ?



Les tours de diffusion permettent de customiser votre cité via des émissions ciblées.

vous disposerez de plusieurs solutions, la plus voyante se traduisant par la construction d'énormes tours de communication. Dominant souvent vos villes de plusieurs dizaines d'étages, elles sont couvertes d'écran vidéo diffusant divers programmes pour abrutir ou éduquer les masses. La bonne nouvelle, c'est que c'est vous le directeur des programmes, le grand maître du temps de « cerveau disponible » ! Vous choisirez vous-même les programmes diffusés dans vos tours, sachant que chaque émission a des effets différents. Certains devraient encourager vos administrés à perdre un peu de poids et donc à moins manger, d'autres à travailler plus durement ou à moins polluer. C'est une option « tactique » plutôt originale qui va permettre de légèrement orienter son développement dans une direction ou une autre, d'un simple clic.

L'environnement au cœur de la simulation

La plus grande difficulté à laquelle sera confronté le joueur d'*Anno 2070*, c'est la prise en compte des préoccupations environnementales. Concrètement, elle se traduit par une sorte de ressource spéciale appelée « Écobalance ». Chaque bâtiment que vous construisez, chaque arbre que vous abattez ou chaque choix que vous effectuez va affecter cette valeur. Tant qu'elle reste positive, tout va bien ou presque. Si cette valeur devient négative, ce qui peut arriver assez vite, les problèmes surviennent. L'Écobalance va affecter la productivité de vos bâtiments de « récolte ». Normal, après tout, que l'activité de vos scieries ralentisse s'il y a moins d'arbres à abattre. Le hic, c'est qu'avec moins de ressources récoltées, vous fabriquez aussi moins de produits manufacturés et cela se répercute sur votre population. Puisqu'elle trouve moins de biens pour satisfaire ses besoins, elle est moins heureuse et paie donc moins de taxes. Le cercle vicieux de la crise vient de commencer !

Mais ce n'est pas le seul point noir de l'Écobalance déficitaire. Lorsque la Terre va mal, elle a aussi tendance à le faire savoir. Pour commencer, la pollution devient vraiment visible à l'écran. Le décor se ternit, les nuages sont plus gris, la végétation paraît à bout de souffle. Tout le contraire d'une planète en bonne santé qui afficherait des couleurs vives, des petites fleurs dans les vertes prairies et des oiseaux qui gazouillent dans la forêt.

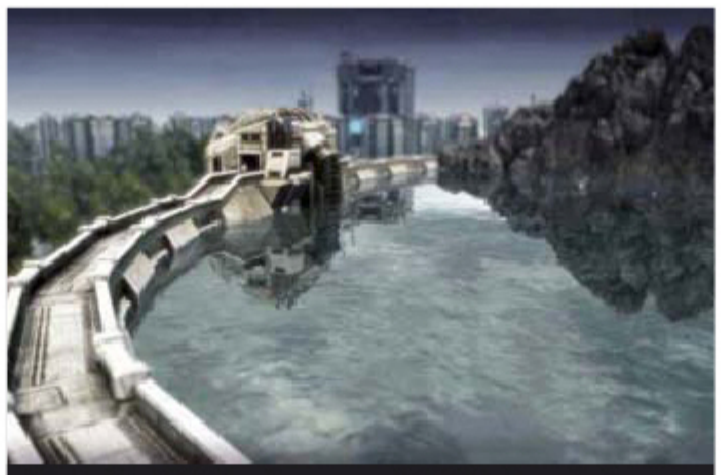
Ces indicateurs visuels constituent ainsi des signaux d'alerte qu'il convient de ne pas ignorer. Lorsque la pollution atteint ou franchit un certain seuil, les catastrophes se multiplient. Par exemple, un incendie se déclare sur l'une de vos plates-formes pétrolières… Ou bien un petit tremblement de terre, une marée noire… Et toutes ces réjouissances qui viennent rappeler que vous êtes peu de chose par rapport aux éléments.

Dans un premier temps, il sera possible de contenir ces catastrophes. Notamment par la

Curiosité : pour s'épanouir, les Écos ont besoin de consommer du thé.

Les mines et certaines usines se ressemblent, tant chez les Écos que chez les Tycoons.

construction de services d'urgence adéquats. Un poste de pompier aidera ainsi à se prémunir des incendies. Mais à long terme, mieux vaut prévenir que guérir. Hélas, les deux factions ne sont pas logées à la même enseigne dès qu'il s'agit de gérer leur Écobalance. Les Écos ressentent davantage les effets d'un bilan négatif, comme si la pollution de la planète atteignait directement leurs convictions. En contrepartie, ils possèdent des industries peu polluantes et surtout, de nombreux bâtiments capables d'améliorer l'environnement. On citera entre autres une station climatique ou des éoliennes dont le seul défaut est de mieux fonctionner si aucun autre édifice ne l'entoure, ou un créateur d'ozone aussi cher qu'efficace. Logiquement, les Tycoons sont un peu moins sensibles aux effets de la pollution. L'impact d'une Écobalance négative est presque cinq fois moins important chez eux que chez les Écos.



L'hydroélectricité est un moyen de limiter la pollution en ruinant le paysage.

de l'espace, mais elle devra essayer de contenir son Écobalance dans les limites de l'acceptable, et surtout, bloquer une partie de ses ressources pour se prémunir des catastrophes.

Mis à part ces considérations écologiques, d'autres défis attendent aussi bien les Écos que les Tycoons. Comme dans les autres *Anno*, des commanditaires vous proposeront des missions. Ils pourront tout aussi bien travailler pour votre faction que pour une autre. Peu importe que ce soit un Tycoon qui vous demande de livrer du verre à l'autre bout de la carte, ou un Éco qui souhaite voir s'accroître votre production de thé, du moment qu'ils paient comptant ! De plus, nos deux factions ne seront pas les seuls acteurs du monde d'*Anno 2070*. Vous aurez affaire à d'autres intervenants plus ou moins agressifs. Parmi ceux-ci, nous connaissons pour le moment le Marché Noir. Basé sur ce qui ressemble à un porte-avions ou une ancienne plate-forme pétrolière reconvertie en une sorte de Las Vegas de fortune, le Marché Noir privilégie bien sûr le commerce. C'est l'endroit idéal pour acheter ou revendre vos denrées les plus précieuses. C'est aussi une bonne garantie de trouver les ennuis, ou tout du moins les quêtes secondaires.

Vu l'air gêné des développeurs à l'évocation d'autres factions, notamment sous le niveau de la mer, gageons qu'ils ne seront pas vos seuls concurrents, ou amis d'un jour. Dans le pire des cas, vos relations avec les « autres » peuvent mal se terminer… jusqu'à l'affrontement.

Même si nous n'avons pas eu l'occasion de voir la partie militaire du jeu, elle sera bien présente. Évidemment, l'époque futuriste risque de changer la physionomie des combattants et l'on imagine déjà des mechs de combat contre des ornithoptères et autres délires souvent rattachés au futur. Mais la guerre restera une activité secondaire, occupant une faible partie de votre temps dans *Anno 2070*. Elle sera surtout « passive », un peu à l'encontre de la gestion des catastrophes. En clair, vous aurez à construire quelques bâtiments voués à votre défense ou à votre attaque, et en cas de conflit, les petits soldats en sortiront automatiquement. Donc, rassurez-vous, ce n'est pas demain qu'*Anno* deviendra un jeu de stratégie en temps réel.

Néanmoins, si l'idée vous vient de vous mesurer à d'autres joueurs, ce sera possible, car il y aura aussi un mode multijoueur. Pour l'instant, le studio ne souhaite pas trop en parler, mais a priori, ce qui avait été fait pour l'extension *Anno 1404* consacrée à Venise aurait servi de base de travail. Pour mémoire, cela permettait

Nouvelle époque, autres défis

de s'affronter jusqu'à huit sur le Net ou en Lan. La même formule appliquée aux factions de multiples de *2070* peut donner un résultat intéressant.

Vous l'aurez compris, cet *Anno* n'est pas un opus comme les autres. Il a beau conserver les acquis et le style de jeu de la série, c'est un nouveau départ vers tout autre chose que Blue Byte nous prépare. Plus intrigant, plus surprenant et sûrement plus riche de par son opposition de factions, *Anno 2070* possède tout ce qu'il faut pour prétendre au titre de meilleur City Builder depuis un certain *Sim City 4*. Il faudra néanmoins attendre la fin de l'année pour vérifier si le genre est enfin entré dans la modernité.

Mais leurs industries sont très polluantes et ils ne possèdent qu'un seul bâtiment capable d'alléger très faiblement leur bilan carbone : une usine d'incinération des déchets. Heureusement, le commerce devrait leur permettre d'acheter quelques technologies à l'autre faction, ou à défaut, de retraiter une partie ces déchets.

Le challenge proposé ne sera donc pas le même selon la faction que vous incarnez. Les Écos vont surtout être confrontés à des problèmes de place. Leurs bâtiments sont moins polluants, mais plus volumineux que ceux des Tycoons, et ils doivent être construits en terrain dégagé. Du coup, cette faction risque de manquer d'espace au cours de son développement, ce qui nécessite d'aller sur d'autres îles avec les éventuelles complications que cela implique. L'autre faction aura moins de difficultés avec la gestion

TOMB RAIDER

La plus grande héroïne de l'histoire du jeu vidéo a subi une spectaculaire cure de rajeunissement. À tel point qu'elle en est devenue méconnaissable. Est-ce vraiment Lara ou le début d'une nouvelle légende ?...

GHISLAIN MASSON

Reboot et préquelles. Ce sont les mots à la mode, dans une époque sans doute en mal d'imagination. Les années 2010 ne créent plus de nouveaux héros. Elles ressortent ceux des décennies précédentes pour les ajuster à la modernité. Au cinéma, les producteurs s'attaquent à tous les classiques, notamment ceux de la culture geek, et pas un mois ne passe sans qu'un remake vienne remettre les compteurs d'une franchise à zéro. Jouer sur la nostalgie tout en s'épargnant d'éventuels problèmes de continuité ou d'interprètes vieillissants, pourquoi s'en priver après tout ?…

Du côté de nos moniteurs, la tendance est moins marquée. Peut-être est-ce une question d'âge ou de nature. Mais c'est un fait, dans l'industrie du jeu vidéo, chaque jeu à succès se sent plus ou moins obligé de réinventer son modèle. Avec la volonté de totalement rebooter la série, le nouveau *Tomb Raider* fait donc figure de pionnier. Crystal Dynamics nous avait déjà fait le coup du redémarrage en 2006, en récupérant la licence, avec la trilogie *Legends*, *Anniversary*, puis *Underworld*. Des épisodes qui ont modernisé la licence, sans jamais la révolutionner. Cette fois, la remise en question est nettement plus radicale. En effet, pour ce dixième opus, le studio californien a décidé de repartir à zéro ou presque.

Une approche à la *Batman Begins*

D'ailleurs, il n'y a pas de sous-titre, comme s'il s'agissait du tout premier épisode. L'objectif est double. D'un côté, faire du personnage une héroïne des années 2010. De l'autre, bousculer un gameplay antédiluvien de façon à surprendre le public. Et pour cela, le studio a souhaité une approche assez comparable à ce que le cinéma a pu faire avec *Batman Begins* pour l'homme chauve-souris, une sorte de *Lara Begins*. Certaines figures de style sont ainsi obligatoires, alors que d'autres ne sont là qu'en prémices, ne prenant forme qu'à la toute fin de l'aventure. Fatalement, nous savons que Lara finira avec ses deux flingues en main, qu'elle sautera avec une agilité presque mécanique partout dans le décor et qu'elle possédera ce self-contrôle qui lui permet de rester zen en toutes circonstances. Mais au début du jeu, c'est un personnage en pleine construction qui n'a pas encore trouvé ses marques.

Le jeu commence avec une Lara fraîche émoulue de l'université, sans guère de précisions ni de détails quant à son passé ou ses origines. Tout au plus sait-on que son père était exceptionnel et qu'elle dispose de bonnes capacités physiques, et qu'elle vient de terminer des études en fac d'archéologie. A priori, rien de remarquable, mais il faut croire que l'aventure reconnaît vite les siens. Lors d'une traversée en mer du Japon, le navire qui la transporte essuie une terrible tempête. Avant même que le joueur ne saisisse son pad, c'est le naufrage. Quand Lara recouvre ses esprits, ce n'est pas la joie. Elle est ligotée et enserrée dans une sorte de cocon fait de cordes et de bandes

Premier puzzle : s'en sortir avec la tête en bas.

Et plus dure sera la chute ! Lara tombe sur un tas d'osssements... animaux, humains ?...

Avant d'atteindre les temples, il faut déjà survivre !

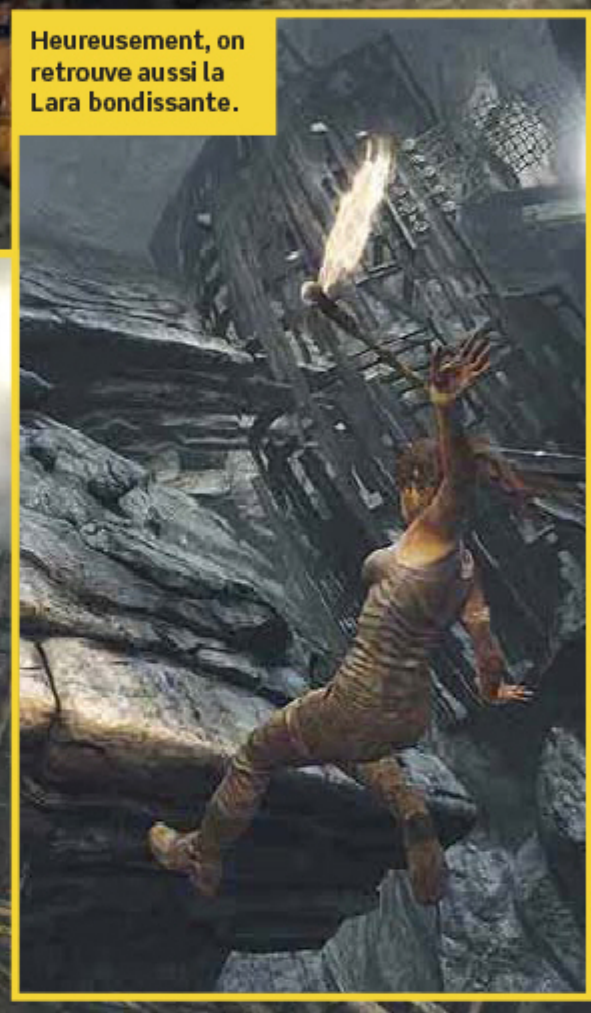
de tissus, pendue par les pieds dans ce qui ressemble à une caverne. À ses côtés, d'autres malheureux semblent avoir moins bien résisté à l'afflux de sang dans leur boîte crânienne. L'ancienne Lara aurait ri de cette situation. Pas la nouvelle. Au contraire, elle sanglote presque, parle toute seule et se laisse même gagner par la panique. Néanmoins, on sent rapidement que sous ses airs apeurés, elle a aussi de la ressource. En regardant autour d'elle, la jeune fille remarque une torche sur la paroi non loin d'elle, qui est à sa portée ou presque. Elle commence alors à se balancer tout doucement jusqu'à heurter le cocon d'à côté qui lui aussi se met à osciller. Après quelques mouvements, il entre en contact avec la flamme et s'embrase. Il lui suffit alors d'un petit mouvement supplémentaire pour se débarrasser de ses liens en les faisant brûler.

La voilà libre. Mais plus dure sera la chute. En l'occurrence, celle qui la précipite quelques mètres plus bas, sur un tas d'ossements. Humains, animaux ?… Difficile à dire. Pour un peu, on se croirait dans *Massacre à la tronçonneuse* ou dans *The Descent*. La référence à ces films qui appartiennent au genre « survival-horror» n'est d'ailleurs pas innocente. Les choses sont maintenant claires : il ne s'agit plus d'explorer une tombe inca ou d'enchaîner les galipettes au milieu de vestiges de temples égyptiens. C'est dorénavant une question de survie, celle d'une jeune fille qui n'était pas préparée à ce qui lui arrive et qui vient de perdre tous ses repères. D'ailleurs, pour plomber encore l'ambiance, Lara constate qu'elle est blessée. Un éclat d'os est entré dans ses chairs, au niveau des côtes. Elle l'enlève comme elle peut, avec un râle de douleur. Mine de rien, ce n'est pas une séquence anecdotique. Cet « os » possède une énorme signification : c'en est bel et bien fini de la super-héroïne invulnérable ! Lara va souffrir dans les prochaines heures. Dans l'immédiat, il lui faut trouver la porte de sortie. Son ou ses geôliers pourraient revenir à n'importe quel moment. D'ailleurs, de temps à autre, des bruits inquiétants se font entendre. Les premiers pas dans la caverne révèlent des corps sans vie, crucifiés et visiblement torturés et martyrisés. La présence de bougies atteste bien que ce n'est pas l'œuvre d'animaux. Pour progresser dans ce qui se présente maintenant comme un réseau de cavernes, Lara bricole une torche. Toute la difficulté va être d'avancer alors qu'elle est à moitié immergée ou entre deux parois ruisselantes sans que sa torche s'éteigne. Lara parle beaucoup, sursaute au moindre bruit, respire trop vite… Décidément, ce n'est plus la même. Il faut dire que tout est fait pour renforcer ce sentiment oppressant, qui pousse à la claustrophobie. La gestion des lumières est remarquable, l'ambiance sonore terrifiante par ses silences. Mais le plus impressionnant, c'est le positionnement de la caméra. Pour bien retranscrire cette sensation d'enfermement dans un milieu hostile, elle colle très près du personnage. Et elle offre très peu de contrôles, démontrant au passage que Lara ne maîtrise plus grand-chose. La pauvre est traitée à la dure. Le visage et le corps maculés de sang et de boue, se cognant aux parois ou se plaquant contre la roche pour glisser entre deux blocs de rochers. L'un de ces passages étroits l'oblige même à ramper dans un goulet à peine plus large qu'elle. Encore une fois, la caméra fait des merveilles et se place tout près de son visage…

Quand soudain, c'est l'agression ! Quelqu'un tente de l'attirer vers l'entrée du passage. Difficile de distinguer quoi que ce soit dans la pénombre. Avec ses cheveux longs, sa barbe hirsute et ses guenilles, il semble tout droit sorti de la préhistoire, entre l'homme de Néandertal et Robinson Crusoë. La scène donne lieu à une phase en Quick Time Event. Rien de bien compliqué, mais en cas d'échec, c'est le game over. Heureusement, la jeune fille s'en sort via quelques coups de pied bien sentis et la chute providentielle d'un bloc de pierre sur le crâne de son nouvel ami. Était-il seul ? Pas sûr… C'est ce que laisse penser la séquence suivante, une caverne qui ressemble à celle d'Ali Baba, version récupération. Des tonneaux y côtoient tout un bric à brac composé de caisses, bouées et autres objets issus de vaisseaux naufragés. La grotte est partiellement inondée : un torrent la traverse. Le bruit du ressac se fait entendre non loin, mais le passage semble obstrué par différents obstacles. Le moment parfait pour activer l'une des capacités inédites de notre Lara 2.0 : l'instinct de survie. Par la simple pression d'une touche, Lara observe attentivement les alentours et peut repérer les éléments dont elle a besoin pour sa survie. À elle de bien les utiliser, sachant en principe que plusieurs solutions s'offrent à elle pour résoudre un même problème. Signalons cependant aux joueurs les plus chevronnés que cette aide est facultative. Si vous souhaitez progresser à la dure, rien ne vous oblige à utiliser cet instinct ! Dans notre cas, l'étude du terrain a permis de distinguer une sorte de cage de fer, un amas de caisses, un brasero, des poulies… C'est le moment de voir si les qualités de gymnaste de notre apprentie aventurière sont au point. Quelques sauts plus tard, le verdict est positif. Même si la nouvelle Lara n'a pas la précision ni la perfection de son ancêtre. Certaines cascades semblent mal assurées, les réceptions plus approximatives, plus hésitantes. C'est juste un choix esthétique, pour faire ressentir la jeunesse du personnage. Mais en termes de contrôles, cela se traduit aussi par une maniabilité plus aisée. Plus besoin d'ajuster ses sauts au pixel près, vous avez le droit à une petite marge d'erreur. Hélas, les acrobaties ne suffisent pas pour trouver la sortie. Lara doit aussi mettre sa matière grise à contribution. Un petit incendie pour alléger le poids de la cage de son contenu, une petite glissade le long des cordages avec les poulies et hop ! Un tonneau explose au bout de la caverne, libérant un passage. Le puzzle, assez simple, colle parfaitement à l'esprit de *Tomb Raider*.

L'utilisation judicieuse des caméras permet de renforcer la menace de l'environnement.

Heureusement, on retrouve aussi la Lara bondissante.



Avant de s'attaquer aux temples, Lara devra lutter pour sa survie.

Le premier contact avec un indigène est particulièrement violent.

Lara 2.0 : une héroïne vulnérable, très jeune

Le vacarme de l'explosion a alerté le ou les occupants des galeries. C'est le moment de filer via une nouvelle séquence d'action. Et cette fois, il s'agit de remonter un conduit alors que des pans entiers de roche sont en train de s'écrouler sur son passage. Le genre de séquence d'esquive assez basique, mais ici encore, la caméra fait des étincelles. Vue resserrée, image tremblotante, tout ce qu'il faut pour un vrai morceau de bravoure !

Après une série d'efforts intenses, c'est finalement une Lara en piteux état qui ressort à l'air libre. Elle peut voir la côte, où gisent des dizaines d'épaves d'avions et de navires de toutes les époques. Cette fois, c'est sûr, les ennuis ne font que commencer… Comme s'il fallait encore nous convaincre que ce *Tomb Raider* n'a plus rien à voir avec ce que vous aviez connu auparavant, nous retrouvons Lara quelques heures plus tard dans un autre niveau. Cette fois, c'est au grand air que la belle doit apprendre à survivre. Après avoir trouvé une radio, elle a retrouvé la trace du capitaine du bateau qui la transportait. Blessé à la jambe, il s'est réfugié près d'un village abandonné. Les retrouvailles, plutôt émouvantes, ont lieu sous une pluie battante et sous la menace d'énormes loups qui rôdent, en attendant de jouer les charognards. À nouveau, nous assistons au spectacle d'une Lara déstabilisée, à la recherche d'un réconfort que le marin peine à lui apporter. Et la jeune archéologue tente alors de soigner le vieil homme, elle qui dans une autre vie regardait tomber ses guides et compagnons sans un clignement de paupières.

Hélas, faute de matériel adéquat, les soins seront rudimentaires. Pour des bandages plus appropriés, il lui faudra atteindre une nouvelle caverne, au-dessus des habitations. Pour traverser cet étrange village, mélange d'architecture asiatique et nordique, il est nécessaire d'escalader des maisons et de passer par les toits. L'occasion de voir la belle dans un espace plus ouvert. Malgré la thématique de survie et le terrain propice de l'île semi-déserte, *Tomb Raider* n'est pas un jeu en bac à sable où vous faites tout et n'importe quoi. Cependant, c'est un monde semi-ouvert où vous conservez une relative liberté d'action. En clair, si un endroit est visible, alors il est certainement accessible. L'astuce, c'est qu'il faudra peut-être attendre d'avoir progressé dans l'aventure pour l'atteindre. Ce n'est pas pour rien que cet épisode est présenté comme une aventure initiatique de Mademoiselle Croft. Au fil des niveaux, elle va pouvoir débloquer de nouvelles capacités regroupées en diverses catégories. De nouveaux mouvements, d'autres aptitudes à bricoler certains objets pour créer des armes improvisées ou des onguents de fortune viennent s'ajouter aux autres. Il serait également question de compétences de survie qui pourraient par exemple améliorer sa récupération, ou son utilisation des armes. Avec le temps, Lara débloque du coup de nouveaux moyens d'action qui lui permettront d'accéder à des parties de l'île auparavant hors d'atteinte. Le jeu permettant de revenir rapidement dans des endroits déjà visités, l'exploration sera alors de mise pour percer le mystère de l'île, et surtout, trouver comment s'en échapper.

En attendant de posséder la panoplie complète qui fera d'elle une Lara Croft accomplie, elle peut heureusement faire mieux que se débrouiller. Les mouvements de la jeune héroïne sont particulièrement fluides, quoique pas toujours assurés. Elle saute, s'agrippe, se balance avec une allure féline, servie par des animations parfaitement fluides. Contrairement à d'autres jeux, ce *Tomb Raider* ne mise pas tout sur la motion capture. Les mouvements de Lara, par exemple, ont été créés à la main. Ils sont ainsi plus « cinématiques » et mieux intégrés aux décors et aux sollicitations du joueur. Le passage dans la caverne est une formalité, ou presque. L'ambiance est toujours à couper au couteau, avec une Lara craintive, sursautant au moindre bruit. La trousse de soins recherchée l'attend au fond, sans aucun danger apparent. C'est bien entendu au moment où la tension retombe et que sa garde se relâche que les problèmes surviennent. Et cette fois, les problèmes font un bon mètre trente au garrot, avec des crocs immenses et l'air affamé du loup dans son antre. Malheureusement, nous n'aurons pas de démonstration du système de combat, la rencontre étant résolue par un autre Quick Time Event. Le loup termine avec un couteau dans le ventre, le corps effondré sur la jeune femme qui est passée au bord de la catastrophe. Et c'est déjà le moment de la dernière séquence de ce que nous avons pu voir du jeu. Lara vient soigner le capitaine dans une cinématique loin d'être anecdotique. En effet, pour la première fois, elle s'occupe de quelqu'un d'autre, compatit à sa douleur. Terminé la Lara « machine à tuer », le sex symbol au sang-froid, indifférent à la douleur de ses contemporains…

Et si finalement c'était ça, le vrai reboot de *Tomb Raider* ? Celui où le personnage a cessé d'être une somme de mouvements pour acquérir de la personnalité, avec ses imperfections, devenant de fait plus attachante ? Crystal Dynamics a d'ores et déjà rempli son pari : apporter un vent de fraîcheur à la licence, faire en sorte qu'on s'y intéresse à nouveau, mais avec d'autres questions : comment Lara combat-elle ? Qu'est-ce que c'est que cette île ? Y a-t-il une fumée noire ?… En tout cas, d'un point de vue technique et eu égard aux intentions qu'affichent les développeurs, la série pourrait bien repartir pour dix ans de plus. Reste à voir si ce nouvel opus tiendra sur la longueur et ne retombera pas dans les travers qui ont fait tellement de tort à la précédente Lara Croft.

Le capitaine du bateau sera l'un des seuls alliés sur l'île.

Visiblement, les naufrages durent depuis un bon moment.

Cette Lara est plus humaine, la preuve, elle peut avoir froid !

L'ADRESSE FAVORITE
de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines Yellow Media

mes magazines favoris.fr

+1 DVD GRATUIT

46 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES **MEILLEURES RÉDUCTIONS** SUR VOTRE ABONNEMENT

+1 DVD GRATUIT

50 % D'ÉCONOMIE

+1 POSTER GRATUIT

47 % D'ÉCONOMIE

47 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS

Yellow MEDIA

PC JEUX TESTS

L'instant de vérité.

NOUS VOUS PROMETTONS QUE

› Nous nous engageons à donner un avis indépendamment des éditeurs et de tout impératif commercial.

› Nous vous certifions que tous les efforts sont fournis pour que les différents types de jeux soient testés par des amateurs du genre et en fonction de leurs spécificités.

› Les tests ont été réalisés sur des versions envoyées par l'éditeur du jeu. Versions qui représentent le jeu tel qu'il sera commercialisé à sa sortie.

› Nous nous engageons à tester les jeux sur des machines classiques, de moyenne gamme, représentatives du parc utilisé par les joueurs.

› Nous nous engageons à passer le temps nécessaire pour juger de la qualité d'un jeu. En aucun cas nous n'utilisons de cheat codes, qui pourraient dénaturer l'expérience de jeu.

PC JEUX HIT

La distinction *PC Jeux*. Une décoration qui honore le travail de développeurs qui ont su répondre à nos attentes de joueurs et nous fournir, avec leur jeu, une œuvre d'art à part entière. Pas forcément le meilleur jeu du moment, ni du monde, mais un titre qui mérite d'être vu pour des raisons précises. Il faut au moins atteindre 85 % pour espérer une telle distinction honorifique !

Tous les tests !

TÉLÉPORTÉS DE BONHEUR !

Une suite qui surpasse l'original.

Portal 2	68	Anomaly Warzone Earth	78
Operation Flashpoint : Red River	72	Summer Challenge : Athletics Tournaments	79
DarkSpore	74		
ArmA II : Reinforcements	76	**OÙ EN SONT-ILS ?**	80
SBK 2011 : World Championship	77	**LE TOP JEUX**	94

PC JEUX Notre système de notation.

0-19% ABOMINABLE
La pire des engeances, une façon comme une autre de gâcher de l'argent, mais autant le savoir.

20-49% MAUVAIS
Avec un peu plus de sérieux et des choix moins navrants, ç'aurait pu être un « vrai » jeu.

50-69% TRÈS MOYEN
Un outsider. Trop de défauts altèrent le concept de départ du jeu. Pour les joueurs tenaces et peu regardants.

70-84% BON
Il a des atouts et pourra vous séduire. Un jeu efficace, capable de fournir une bonne dose de fun.

85-89% EXCELLENT
Un jeu de premier choix, à la réalisation impeccable. On accroche aisément.

90%+ EXCEPTIONNEL
La marque des classiques, pas la peine d'aimer le genre pour adhérer. Tout le monde y trouve son compte.

Optimisme

Dans quelques semaines, l'E3 va ouvrir ses portes. L'E3, vous le savez, est considéré comme le plus grand salon annuel consacré aux jeux vidéo. Et cette année, seul Nintendo devrait annoncer une nouvelle console, qui, sauf surprise, ne devrait pas enfoncer ses concurrentes en termes de puissance. En fait, Microsoft et Sony ne prévoient pas de sortir de nouvelles plates-formes avant trois ans. Et trois ans, c'est une éternité dans cette industrie. Du coup, les jeux vont devoir s'adapter à des technologies vieilles de cinq ans, alors que pendant ce temps-là, le PC poursuit son évolution, irrésistiblement.

Nos machines pourraient déjà ridiculiser les consoles, pour peu que les développeurs veuillent bien s'en donner la peine. Mieux, la mutation « culturelle » du PC est déjà bien entamée. Les jeux s'achètent en ligne, se jouent sur le réseau et offrent des possibilités de modifications de la part des joueurs. Autant dire que la carte à jouer pour le PC est énorme !

De toute façon, il y a des signes qui ne trompent pas. Ubisoft relance *Ghost Recon*, Steam est plus gros que jamais et le futur *Witcher 2* paraît surpasser, et de très loin, toute la concurrence. Mais ce n'est qu'un début : le moteur de *Battlefield 3* enfonce un peu plus le clou, témoignant de la supériorité technologique de nos machines. Sans compter que les limites sont loin d'être atteintes en matière de graphismes, et dans bien d'autres domaines (IA, Physique, 3D…) et que les consoles ne peuvent pas suivre… Ça s'annonce bien.

GHISLAIN MASSON

Pas d'accord avec nous ?
Participez aux tests lecteurs
pcjeux2@yellowmedia.fr

LA FINE ÉQUIPE

La brigade de répression des mauvais jeux

Les mauvais titres n'ont aucune chance face à ces experts.

JEAN-PIERRE ABIDAL
Spécialités Stratégie, jeux d'action.
Jeu du moment *Deus Ex*.
Ce mois-ci J.-P. vient d'envoyer un CV chez Aperture afin de bêta-tester la technologie du portail. Son rêve : un passage allant directement de l'école de son fils à Hong-Kong, en passant par la Martinique.

GHISLAIN MASSON
Spécialités Stratégie, RPG, gestion.
Jeu du moment *Death Rally* sur Ipad.
Ce mois-ci Ghislain vient d'envoyer un CV chez Aperture, afin de bêta-tester la technologie du portail. Son rêve : un passage allant directement de son bureau au terminal de Los Angeles, avec si possible une escale en Westeros.

OLIVIER-BRICE THIVET
Spécialités Action, aventure.
Jeu du moment *Portal 2*.
Ce mois-ci Olivier-Brice vient d'envoyer un CV chez Aperture, afin de bêta-tester la technologie du portail. Son rêve : un passage qui relie directement son lit à son bureau, avec si possible une escale rue Montgallet.

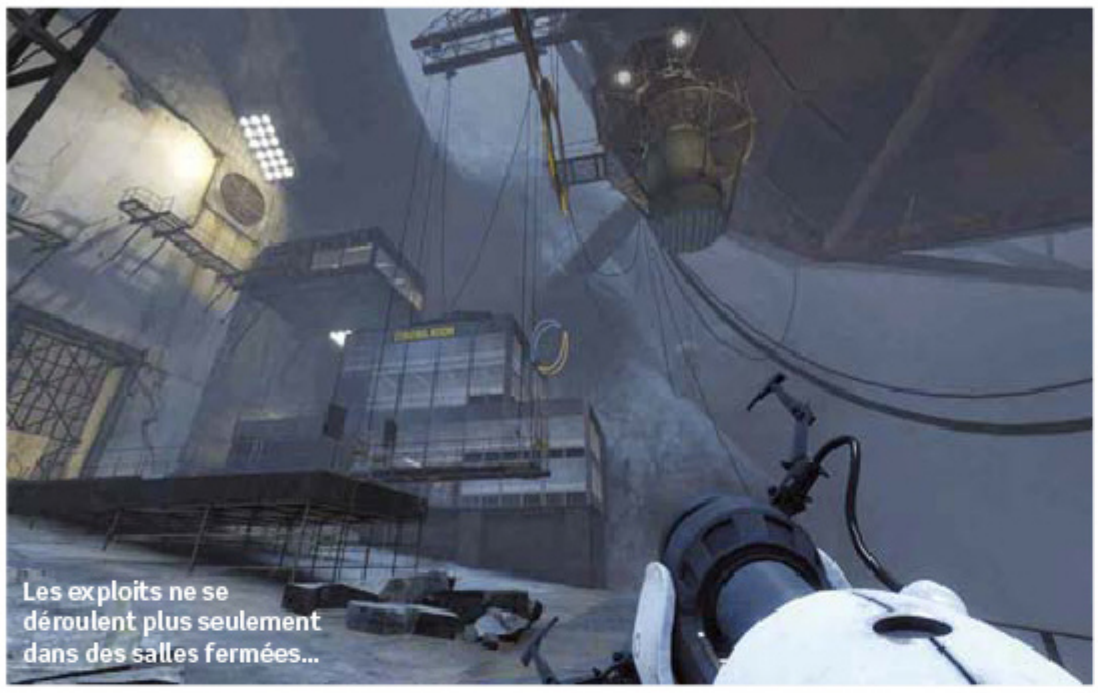
ALEXANDRE CORTONA
Spécialités FPS, action.
Jeu du moment *Skyrim*.
Ce mois-ci Alex vient d'envoyer un CV chez Aperture, afin de bêta-tester la technologie du portail. Son rêve : un passage allant directement de sa salle de bain à Milan, avec si possible une escale dans une boîte de nuit.

CYRIL DUPONT
Spécialités RPG, stratégie.
Jeu du moment *The Witcher 2*.
Ce mois-ci Cyd vient d'envoyer un CV chez Aperture afin de bêta tester la technologie du portail. Son rêve : un passage allant directement d'Azeroth à *Diablo II*, avec si possible une escale chez Kerrigan.

ALIX DULAC
Spécialités Sport, aventure.
Jeu du moment Le classico.
Ce mois-ci Alix vient d'envoyer un CV chez Aperture afin de bêta-tester la technologie du portail. Son rêve : un passage allant directement du Parc des Princes au Camp Nou, avec si possible une escale à Maracaña.

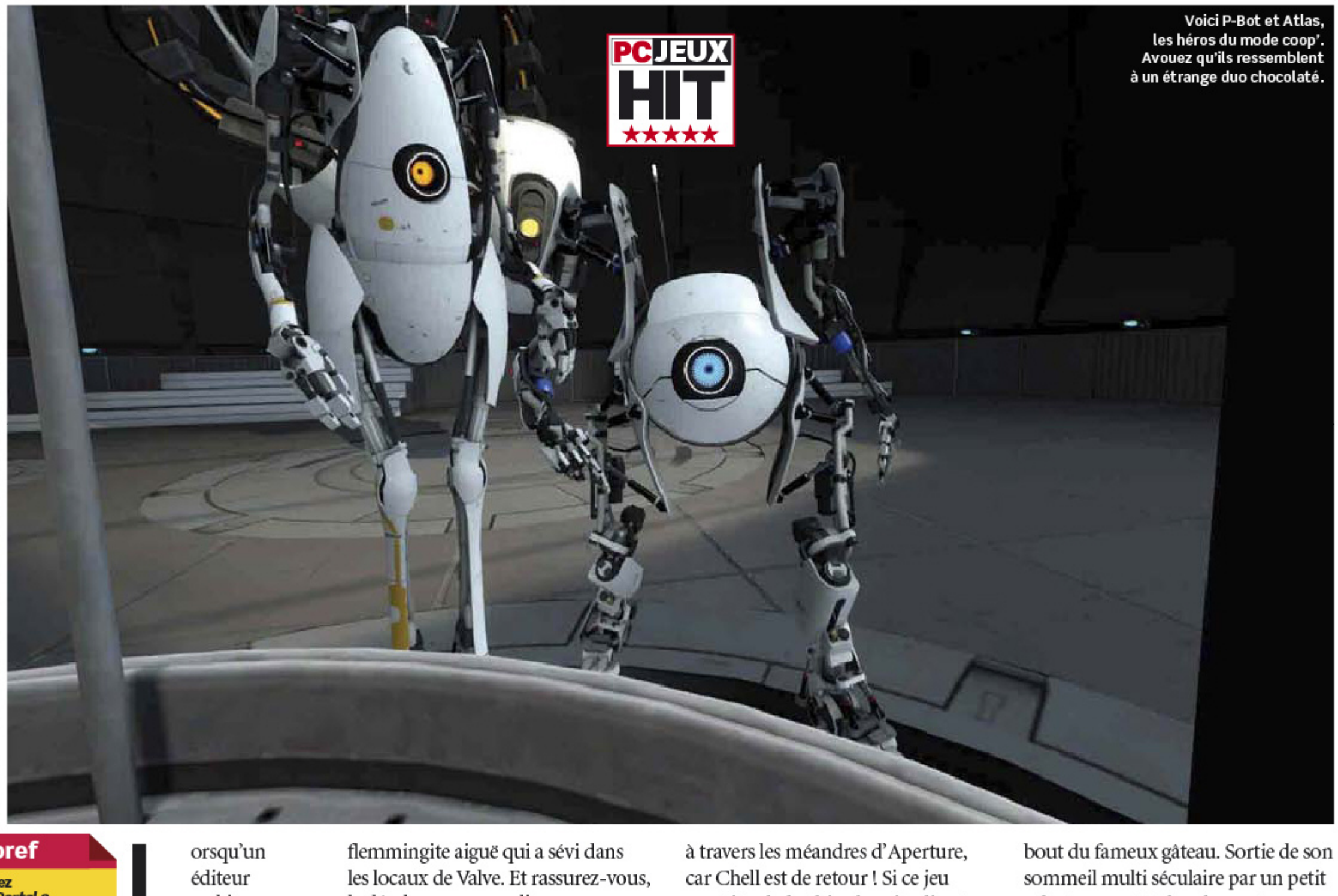
PORTAL 2

Ouverture facile...



Les exploits ne se déroulent plus seulement dans des salles fermées...

Dommage, la confrontation finale face à ce boss est un peu trop facile. Mais le final, grandiose.



PC JEUX HIT ★★★★★

Voici P-Bot et Atlas, les héros du mode coop'. Avouez qu'ils ressemblent à un étrange duo chocolaté.

En bref

Cogitez avec *Portal 2*...

- ☑ Une aventure prenante
- ☑ Le mode coop'
- ☑ De nombreux puzzles
- ✗ Un Source Engine vieillissant

Le moteur de *Half-Life 2* commence à vieillir, certes, mais cela n'empêche pas Valve de proposer un *Portal 2* encore plus complet, constitué d'une multitude de puzzles et d'un mode coop'. Excellent !

Lorsqu'un éditeur rechigne à faire parvenir la version finale de l'un de ses jeux pour un test, c'est bien souvent de très mauvais augure. Pourtant, il faut croire que cette fois, l'envoi tardif de *Portal 2* aura été la conséquence d'une épidémie de flemmingite aiguë qui a sévi dans les locaux de Valve. Et rassurez-vous, le développeur nous livre un jeu dépourvu de bugs ou d'impuretés dans sa réalisation, qui frôle la perfection ! Une nouvelle fois, ce FPS parvient à combiner brillamment réflexion et plate-forme. Alors préparez-vous à faire frétiller à nouveau vos neurones et à vivre une aventure encore plus passionnante à travers les méandres d'Aperture, car Chell est de retour ! Si ce jeu constitue bel et bien la suite directe de *Portal*, l'histoire opère quant à elle un bond prodigieux de « quelques » centaines d'années dans le futur ! Après avoir livré bataille à Glados, la pauvre Chell n'a pas eu le temps de goûter à la liberté, puisqu'elle a été placée en « stase », avant même d'avoir pu dévorer un bout du fameux gâteau. Sortie de son sommeil multi séculaire par un petit robot nommé Wheatley, notre héroïne reprend du service pour subir une nouvelle batterie de tests, avant de lever le voile sur les mystères qui entourent Aperture !

Survivre à une nouvelle batterie de tests

Enfin doté d'un scénario enrichi en révélations, *Portal 2* affiche également une mise en scène digne de ce nom. Et le périple à travers le gigantesque complexe souterrain ne se résume pas qu'à des trajets en ascenseur entre deux salles de tests.

Ces tunnels énergétiques permettent de se déplacer sans danger au-dessus du vide.

D'ailleurs, avant même de commencer à s'échauffer vraiment, le jeu s'ouvre sur une séquence assez impressionnante où Chell est libérée d'une chambre de stase, stockée parmi des milliers d'autres. D'emblée, le ton est donné ! Oubliés les débuts timides dans la minuscule salle d'éveil du premier volet. En plus de remuer les méninges, *Portal 2* ne se prive pas pour en mettre plein les mirettes dès les premières secondes. Après quoi, le jeu offre une petite mise en jambe assez classique où l'on se (re)familiarise avec l'utilisation du générateur de portails en suivant les conseils bienveillants d'un Wheatley assez gaffeur. Le joueur obnubilé par l'idée de rallier la sortie du complexe va sans doute détester ce petit droïde qui ramène involontairement à la vie une Glados assoiffée de vengeance ! Mais au lieu d'affronter Chell, l'IA vengeresse catapulte directement l'héroïne dans une nouvelle fournée de salles de test… ou plutôt de torture. Entre le point de départ et la sortie d'un niveau, les environnements foisonnent toujours de pièges en tout genre (vides, tourelles mitrailleuses, faisceaux lasers, eaux toxiques…) dont le contact instantané ou prolongé oblige à recommencer depuis un point de sauvegarde. Voilà qui ne devrait pas dérouter l'inconditionnel de *Portal* ! Pourtant, cette seconde mouture du jeu ne se borne pas à recycler les mécaniques de son illustre prédécesseur, obligeant le joueur à exploiter de nouveaux éléments de gameplay !

Ce volet offre ainsi de dévier la trajectoire des faisceaux lasers à l'aide

Le jeu regorge de clins d'œil à *Half-Life*... Faut-il y voir la patte d'Alyx (Vance) ?...

CASTING

Le bon, la brute, la belle et le légume...

Une nouvelle fois, le casting de *Portal* met en scène des créatures cybernétiques. Sympathiques, « végétales » ou détestables, elles ne vous laisseront jamais indifférent.

1

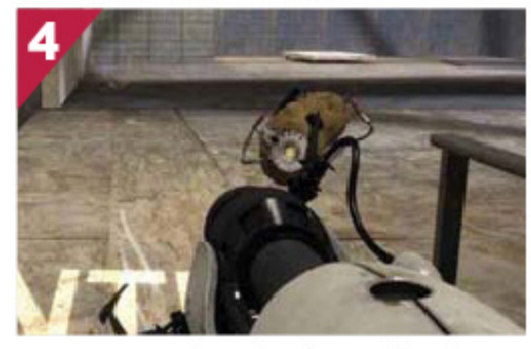
WHEATLEY : À défaut d'un prince charmant, c'est donc ce sympathique petit robot qui tire Chell de son sommeil séculaire. Sympa, oui, mais joue-t-il franc jeu ?

2

GLADOS : Ramenée à la vie (in)volontairement par le nouveau compagnon de Chell, l'IA va profiter de ce second volet pour se venger...

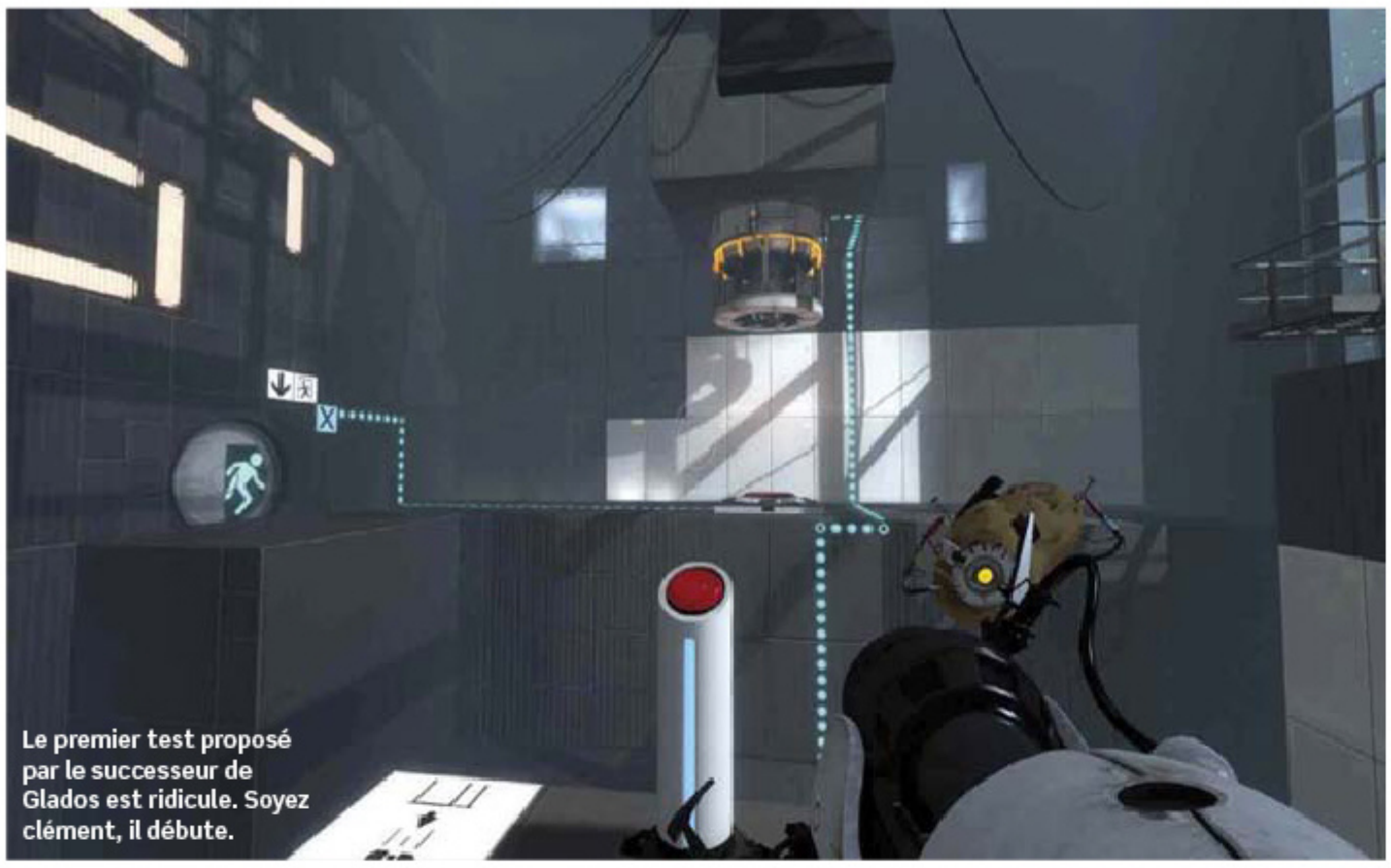
3

CHELL : Alors qu'elle pensait en avoir fini avec Aperture, Chell est de nouveau confrontée aux puzzles tordus des chambres de test. Y survivra-t-elle ?


4

UNE PATATE : Abandonnée au milieu de nulle part après une terrible chute dans les profondeurs d'Aperture, Chell s'entiche d'une patate un peu spéciale !

PORTAL 2



Le premier test proposé par le successeur de Glados est ridicule. Soyez clément, il débute.

Attention, ne foncez pas tête baissée, ça sent le traquenard à plein nez !

Les décors se construisent parfois sous nos yeux, c'est assez impressionnant.

de nouveaux types de cubes (équipés de lentilles), afin d'activer des mécanismes ou de désintégrer des tourelles robotiques qui bloquent le passage. Pour se déplacer sans danger au-dessus du vide, le titre propose d'employer une étroite passerelle de lumière ou un tunnel antigravitationnel. Ces deux genres de viaducs énergétiques n'étant jamais placés de façon optimale, le générateur de portails permet heureusement de modifier leur orientation ou de les « prolonger »… à condition bien sûr de disposer d'un point d'ancrage pour placer le portail de sortie ! À mesure que le joueur s'enfonce dans les profondeurs du complexe, il découvre alors trois types de substances liquides, qui, lorsqu'elles sont renversées sur le sol ou une surface, ont des effets assez variés ! Selon leur couleur, les flaques de « peinture » permettent à notre héroïne d'augmenter considérablement sa vitesse de course, de bondir plus haut ou même de générer un portail sur une partie du décor… qui n'est pas destinée à accueillir normalement

Vous ne trouvez pas qu'il y a un petit côté *BioShock* dans les anciens locaux d'Aperture ?

un passage dimensionnel ! Et ces liquides peuvent être répandus dans les environnements via des portails ou des tunnels antigravitationnels, ce qui corse le déroulement de l'aventure. La difficulté allant crescendo, l'œil exercé du joueur a vite fait de trouver la marche à suivre pour venir à bout des salles de tests les plus basiques. En effet, les zones claires qui peuvent accueillir un portail étant clairement identifiables (car souvent isolées), on ne se creuse désormais plus trop la tête pour atteindre la sortie.

La suite que tous les fans attendaient

Il faut donc attendre la seconde moitié du jeu avant d'être confronté à des énigmes bien plus épineuses, qui impliquent d'employer les fluides colorés en les combinant aux techniques de « Portal » ! Comprenez par là que pour atteindre une plate-forme surélevée, Chell doit s'élancer dans le vide, s'engouffrer au point de chute dans un portail, ressortir par un autre placé sur une surface oblique, rebondir contre une tache de peinture bleue placée sur la paroi du mur d'en face… pour finalement atteindre cette maudite plate-forme. Vous l'aurez compris, pas évident de trouver la solution du premier coup ! Cependant, s'acharner ou s'y reprendre à plusieurs fois est le signe qu'il faut chercher un autre moyen de procéder… Facile à dire !

Oubliée également la durée de vie scandaleusement maigrichonne de *Portal* ! Comptez cette fois une bonne dizaine d'heures pour voir le bout de ce second opus, qui offre une aventure à la fois longue et prenante ! En plus de nous faire crapahuter dans des environnements en proie à la rouille (et à une végétation envahissante) ou dans des salles de tests de toutes sortes, le jeu propose de s'aventurer dans les locaux désaffectés d'Aperture, aux faux airs de Rapture. Bien que le moteur Source soit à l'aise pour afficher tour à tour de petites salles ou de gigantesques espaces ouverts,

ÉLÉMENTAIRE

Liquidation totale !

Portal 2 n'est pas avare en nouveautés, notamment dans le gameplay. Pour enrichir les mécaniques du jeu, les développeurs proposent de s'amuser avec des liquides colorés… Explications.

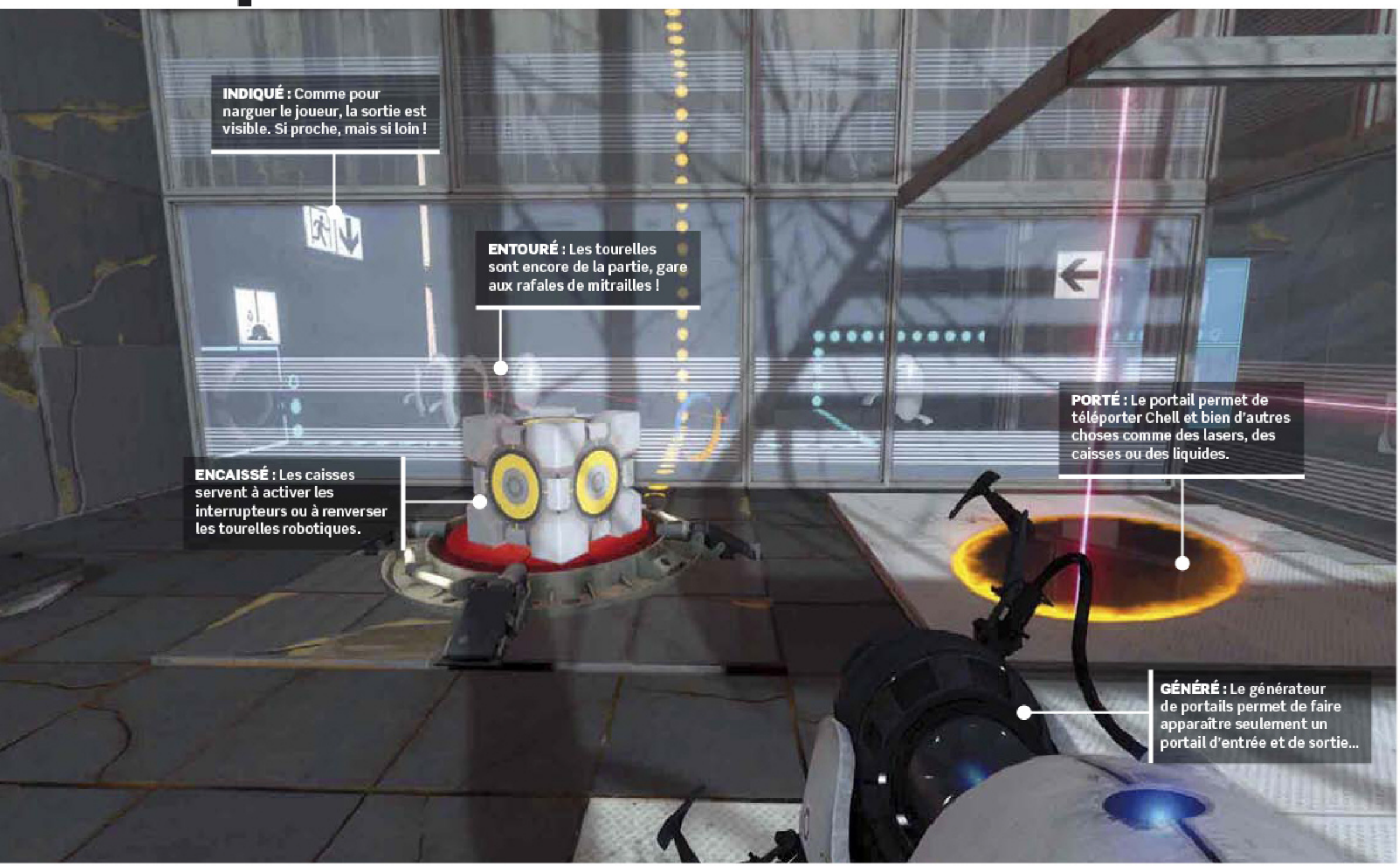
ORANGE : Une fois répandue sur le sol, la peinture orange permet à Chell de piquer une pointe de vitesse supersonique. Pratique pour passer au-dessus des gouffres !

BLEUE : Cette peinture bleue peut être étalée sur le sol ou même sur les murs, apportant un peu d'élasticité au gameplay… car il est possible de rebondir dessus !

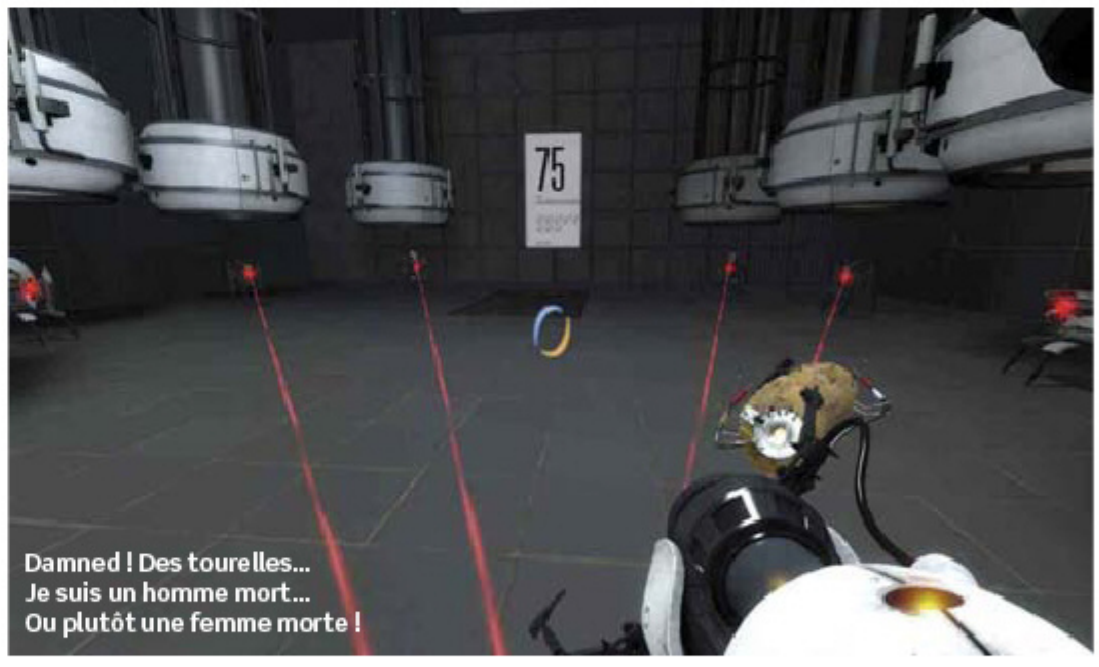
BLANCHE : Chell n'a pas été réveillée pour repeindre les chambre de tests ! Dès que cette peinture recouvre une surface, il est possible de faire apparaître un portail dessus.

DE L'EAU :… ou peut être du dissolvant ! Impossible de courir plus vite ou de bondir tel un walabi au contact de ce liquide, qui permet de diluer la peinture.

Téléporté



A votre réveil, Aperture est envahi par une végétation assez... tuberculesque.



Damned ! Des tourelles... Je suis un homme mort... Ou plutôt une femme morte !

simples ou complexes sans jamais s'essouffler, il peine malheureusement à afficher des liquides en mouvement en toute fluidité. Pourtant, indéniablement, le moteur vieillissant de *Half-Life 2* parvient encore à flatter les mirettes du joueur, notamment par les animations des murs montés sur pistons et par l'architecture assez fouillée des niveaux. Les oreilles ne sont naturellement pas en reste ! En plus de se délecter de mélodies électroniques minimalistes, nos tympans se ravissent des excellents doublages des robots ou des IA qui viennent rompre (avec humour) le silence pesant des chambres de test. Du coup, *Portal 2* ne donne pas l'impression au joueur de se livrer à une aventure en solitaire. Surtout qu'il est possible de s'y adonner dorénavant à deux joueurs, sur des cartes destinées spécifiquement au coop' en suivant les péripéties de deux robots (Atlas et P-Bot). Pour avancer dans ces chambres de tests préparées par Glados, et donc remplies de pièges mortels, les joueurs doivent s'entraider en activant toutes sortes de mécanismes et en créant des portails destinés à l'autre membre du binôme. Comme le dit si bien l'adage, à deux c'est mieux et *Portal 2* ne déroge pas à la règle ! Voilà la suite que tous les fans attendaient… et qui dépassera même leurs espérances les plus folles. Un must !

OLIVIER-BRICE THIVET

PC JEUX Une nouvelle dimension dans la réflexion.

EST › Très prenant › Doté d'un bon solo › Drôle

N'EST PAS › Trop court › Trop gourmand... › ... mais un peu quand même

Transporteur

94%

■ **Genre** Plateforme/réflexion ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Valve ■ **Développeur** Valve ■ **Config. minimale** 3 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D Dx9 128 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur à 2 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D Dx10 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12 + ■ **Site** www.thinkwithportals.com ■ **Influence** *Portal* ■ **Alternative** *Trine*

Deux jauges de soin sont nécessaires pour guérir complètement le héros ou ses partenaires. La première arrête les saignements. La seconde soigne.

Avec autant de distance, difficile de savoir si l'on a atteint son ennemi. Un indicateur rouge est là pour le préciser.

L'efficacité des alliés varie en fonction des situations. Même s'ils abattent leur compte d'ennemis, leur réactivité laisse à désirer et ils sont souvent blessés.

En bref

Un engagement militaire qui perd de son « éthique ».

- ☑ **Les invectives du sergent-chef**
- ☑ **Les combats longue distance**
- ✗ **L'absence de liberté**
- ✗ **La mise en scène minimaliste**

N'ayons pas peur des mots, *Red River* ne ressemble plus à un *Operation Flashpoint*. Le côté élitiste avait déjà été réduit dans *Dragon Rising*, ici c'est la liberté que l'on sacrifie…

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

Pleurer des rivières.

À peine deux ans après *Dragon Rising*, voici donc *Operation Flashpoint : Red River*. N'attendez pas une suite directe du FPS de Codemasters, ce *Red River* s'apparente plutôt à un spin-off dans lequel on incarne une toute nouvelle unité de marines. Et comme son prédécesseur, le scénario n'a d'emblée rien de très engageant. Les « gendarmes du monde » s'invitent au Tadjikistan pour une nouvelle mission de pacification. Mais ce coup-ci, le jeu semble adopter un ton un peu plus décalé. Ainsi, aux côtés des escouades Alpha et Charlie, le joueur prend en charge les trois hommes de la section Bêta, sous les ordres d'un sergent-chef à la langue bien pendue. Ses coups de gueule et ses vociférations, relativement bien écrites et crédibles, ont l'avantage de rendre cette campagne un peu moins terne.

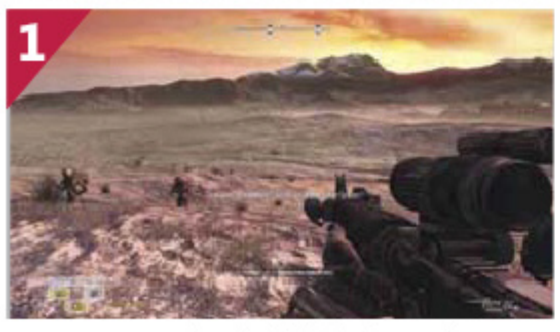
Car il faut bien l'avouer, les dix missions qui la composent n'ont rien de palpitant. Non seulement l'action manque terriblement de variété, avec des objectifs bien trop similaires (aller à un point A, nettoyer la zone, aller à un point B, recommencer…), mais en plus l'ensemble n'affiche aucun rythme. Les déplacements (en Jeep, hélicos…) sont nombreux mais ils n'apportent rien, même pas une once de spectacle hollywoodien pour passer le temps, et les fusillades se résolvent souvent en quelques minutes, sans que l'intensité ait pu monter. Certes, ça fait partie de l'ambiance de conflit pseudo-réaliste… La tension liée à l'attente, la nécessité d'être toujours aux aguets, d'avancer prudemment car on n'est jamais à l'abri d'une balle perdue ou d'un tireur embusqué… Et le fun dans tout ça ? Eh bien, on le cherche encore… En fait, le souci, c'est que l'immersion n'est jamais au rendez-vous.

D'un point de vue visuel d'abord, on ne peut pas dire que le moteur

SPÉCIALISATION

Une question de classe

Que cela soit en solo ou en coopération, le joueur peut choisir sa classe parmi les quatre disponibles. Chacune offre un armement et un équipement particuliers.



FANTASSIN La plus équilibrée des quatre classes, c'est le marine « de base ». Il dispose d'un M16 assez précis à courte comme à moyenne portée.

MITRAILLEUR Plus lent que les autres membres de l'équipe à cause de sa mitrailleuse lourde, le mitrailleur est très utile pour effectuer des tirs de suppression.

ÉCLAIREUR Le plus agile des quatre soldats. C'est aussi le plus vulnérable. Il dispose d'un fusil de précision particulièrement efficace dans les grandes steppes tadjiks.

GRENADIER Pour la première fois dans un *Operation Flashpoint*, on peut tirer au fusil à pompe. La sensation est assez étrange au début, mais son efficacité est indiscutable.

Logistique militaire

RADAR Ce qui ressemble à une boussole se transforme vite en détecteur d'ennemis. Au moins, on ne dispose pas de la distance nous séparant de nos opposants.

BÂTIMENTS S'il y a une structure quelque part, ce n'est pas sans raison. Il y a forcément quelques tireurs à déloger...

PANORAMA La distance de vue est impressionnante, mais purement esthétique. Au final, le périmètre d'action du joueur est très restreint.

ALLIÉS À tout moment, au niveau de difficulté moyen, on peut connaître le statut physique de ses alliés et le dernier ordre qui leur a été donné.

de *Red River* fasse des merveilles. Toutes options à fond, ça reste graphiquement agréable, avec notamment une distance de vue impressionnante, mais les panoramas désertiques du Tadjikistan ne font pas vraiment rêver. De même, les environnements sont la plupart du temps assez pauvres en objets et en détails. Même les ennemis ont du mal à trouver des endroits où se planquer ! Du coup, ils foncent dans le tas la plupart du temps. À découvert, comme des bleus. Comme ces Chinois que l'on commence à affronter à mi-campagne et qui se font exterminer par centaines, sans jamais se replier ou changer de tactique.

De même, l'aspect sonore n'atteint pas le réalisme des productions les plus abouties en la matière (*Bad Company 2* !). Et la mise en scène minimaliste n'encourage pas non plus à s'attacher à ce qui se passe à l'écran. Toutes les deux minutes, il faut se

Il vous sera toujours possible de changer de classe en cours de mission, histoire de varier un peu le plaisir...

Tout ça manque terriblement de variété

mettre à couvert pour se soigner pendant un laps de temps bien trop long. Et régulièrement, il s'agit d'ordonner à son unité de sécuriser tel bâtiment, de défendre telle position ou d'explorer la zone pour éviter trop de grabuge. Mais paradoxalement, ce qui contribue le plus au manque d'immersion, c'est l'absence de liberté de mouvement. Car dans *Red River*, à l'inverse des deux premiers *Operation Flashpoint*, le joueur ne peut absolument pas s'écarter du chemin tracé par les développeurs. La moindre incartade est aussitôt sanctionnée par une gueulante énervée du sergent-chef ! Et si l'on persiste sur des voies non balisées, le game-over tombe, implacable !

De fait, *Red River* perd tout de l'attrait principal des *OF*. En imposant une progression dirigiste, il se rapproche d'un jeu scripté à la *Call of Duty*. Et comme il ne dispose ni de la mise en scène, ni de la variété, ni des innombrables scripts de ces derniers, il s'avère très vite pénible en solo. Les différents niveaux de difficulté déterminent la quantité d'aides que le joueur reçoit (réticule de visée, radar, checkpoints, etc.). On peut donc très bien passer en mode Hardcore et s'imposer un certain challenge. Mais à moins d'être accompagné par trois amis en ligne pour des parties en coop', la campagne ne présente guère d'intérêt. Même s'il est possible à tout moment de changer de classe, d'améliorer certaines des caractéristiques de son personnage ou de modifier son équipement. *Operation Flashpoint* tirerait-il là une petite révérence ?

ALEXANDRE CORTONA

PCJEUX Un FPS qui a le cul entre deux chaises.

EST
- Correct à quatre joueurs
- Dirigiste
- Aussi accessible que difficile

N'EST PAS
- Atomique visuellement
- Passionnant
- Super beau

Désertique

62%

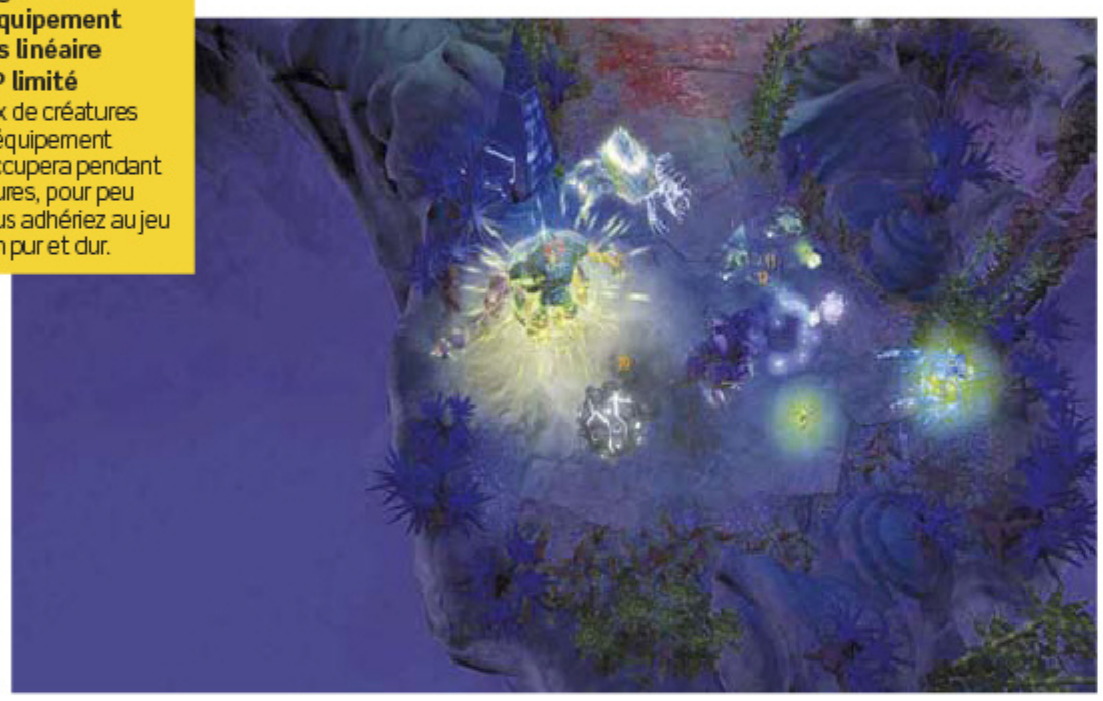
■ **Genre** FPS ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Codemasters ■ **Développeur** Codemasters ■ **Config. minimale** Bi-cœur à 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur à 2,8 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 18 + ■ **Site** www.flashpointgame.com ■ **Influence** *Operation Flashpoint* ■ **Alternative** *Dragon Rising*

DARKSPORE

Mutations génétiques et graine de violence.

Chaque escouade de trois créatures permet de combiner des pouvoirs en fonction du type de « Spore » que vous possédez.

Avant chaque mission, il faut former votre escouade en fonction du type d'ennemis que vous allez rencontrer.



Votre touche déco dans *Darkspore*, c'est le rouge. Vous repeignez les planètes avec le sang de vos ennemis. C'est tendance !

En bref

On prend plaisir à évoluer dans cet univers de science-fiction.

- ☑ Modeler les créatures
- ☑ Large choix d'équipement
- ☒ Très linéaire
- ☒ PvP limité

Le choix de créatures et de l'équipement vous occupera pendant des heures, pour peu que vous adhériez au jeu d'action pur et dur.

Avec *Spore*, Maxis a concocté un concept qui n'a malheureusement pas fait l'unanimité auprès des joueurs. Ce jeu atypique se focalisait sur l'évolution d'une créature dont il fallait prendre soin et modeler selon ses envies. Tout ça manquait un peu de panache et de dynamisme, et du coup les développeurs ont opéré un changement radical avec *Darkspore*. Le simulateur de vie teinté de STR s'est transformé en hack'n slash assez sanglant. La recette est simple : de l'action et de l'hémoglobine ! Pour preuve, vous n'aurez aucun PNJ (personnage non joueur) à qui parler, ni aucune quête à accomplir. La trame de fond met tout de même en scène ce monde de science-fiction dans lequel des Crogéniteurs ont décidé de modifier la vie selon leurs désirs. En poussant leur expérience un peu trop loin, ils ont fini par créer le *Darkspore*, qui fait muter les êtres vivants en créatures pour le moins hostiles. Votre but est donc de former une escouade composée de trois créatures pour aller éradiquer des monstres sur différentes planètes. Tout l'intérêt de ce hack'n slash réside donc dans l'évolution et la gestion de vos escouades, car il y a une centaine

Darkspore dévoile tout son potentiel en coopération

MULTIJOUEUR

Tout seul c'est bien, à quatre c'est mieux !

Le multijoueur de *Darkspore* offre la possibilité à tout moment de trouver des compagnons pour enchaîner les missions.

1

Dans un groupe de quatre joueurs, éradiquer des hordes de monstres devient tout de suite plus amusant. Les pouvoirs des créatures se complètent alors à merveille !

2

Vous pouvez utiliser l'option Matchmaking pour chercher un groupe de joueurs. Sinon, faites une annonce sur le canal de discussion général pour trouver des partenaires de jeu.

3

Vous n'êtes pas obligé d'attendre d'être quatre pour jouer en coop'. Partez à l'aventure à deux, la résistance des monstres s'adapte au nombre de joueurs présents dans le groupe.

Cherchez la petite bête !

Chaque boss utilise une stratégie différente, mais elle s'avère souvent relativement basique.

de créatures qui se débloqueront au fil de votre progression. Elles ont toutes des formes et des capacités différentes, mais sont répertoriées en cinq catégories distinctes : Cyber, Bio, Nécro, Quantique et Plasma. Il en est de même pour vos adversaires : si votre créature Plasma se retrouve face à une horde d'ennemis du même type, vous encaisserez le double de dégâts. Il faut donc composer son escouade en fonction de la nature des ennemis, afin d'être le plus efficace possible. Notez qu'il est possible de changer de créature parmi vos trois héros à tout moment de la partie, même en pleine action, pour ne pas finir écharpé trop vite. Et pendant que vous massacrez à tour de bras, vous pouvez ramasser différents objets, armes ou morceaux d'armures qu'il est possible d'intégrer à vos créatures dans l'éditeur du jeu, entre deux missions.

Vous augmenterez ainsi la puissance et la résistance de vos héros, tout en ayant la possibilité de modeler leur apparence. Ce qui permet de créer des créatures à l'apparence et aux couleurs uniques. Sachez que *Darkspore* dévoile tout son potentiel en multijoueur. La coop' permet de gagner plus de points d'expérience et rend les combats plus intéressants grâce à une entraide non négligeable.

Les duels en PvP manquent quant à eux d'intérêt et d'ambition ; vous affrontez un autre joueur dans une arène pour le moins basique. Le level design constitue par ailleurs l'un des points faibles du titre : tous les niveaux se présentent comme une succession de couloirs et ne permettent en aucun cas de développer des stratégies en fonction du décor. En guise de compensation, les environnements restent plutôt agréables à l'œil avec des effets visuels réussis et des bruitages qui apportent une bonne dose de dynamisme aux combats. Même si *Darkspore* ne prétend pas devenir le hack'n slash de l'année, il n'en reste pas moins agréable pour ceux qui sont en manque d'action en ce moment !

CYRIL DUPONT

PCJEUX *Darkspore* remplit très bien son rôle.

EST › Riche en créatures › Porté sur l'action › Agréable en multi

N'EST PAS › Très varié › Franchement scénarisé › Mou du genou

Défouloir

80 %

■ **Genre** Hack'n slash ■ **Prix** Environ 44 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Electronic Arts ■ **Développeur** Maxis ■ **Config. minimale** Bi-cœur à 2 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur à 2,2 GHZ, 2 Go de Ram, carte 3D 512 Go ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12 + ■ **Site** http://darkspore.com ■ **Influence** *Spore* ■ **Alternative** *Dungeon Siege III*

Le quad : l'un des nouveaux véhicules disponibles. Pas très pratique au combat !

Les missions secondaires ne sont pas obligatoires, mais elles permettent d'étoffer un peu l'expérience de jeu.

La distance de vue est toujours aussi exceptionnelle : il est possible de tirer sur l'ennemi à cinq cents mètres de distance !

ARMA II REINFORCEMENTS

Des bleus en renfort !

ArmA II, c'est le FPS réaliste. Celui que tout fan de jeu de tir à la première personne se doit d'avoir essayé. Celui qui vous met dans la peau d'un soldat moderne comme aucun autre. Bref, on peut parler de référence absolue en matière de shooter réaliste ! De fait, c'est aussi un jeu de niche, le genre de titre où, d'une seule balle, le héros est abattu et hop, c'est l'adieu aux armes… Mais *ArmA II* possède une communauté d'acharnés plutôt étoffée. Des fans actifs qui se retrouvent en nombre sur les serveurs en ligne, s'échinant à développer de nouvelles cartes et des mods de fous pour leur jeu favori. Ce qui, avouons-le, n'est pas donné à tous les FPS !

L'arrivée de *Reinforcements*, une extension stand-alone développée par Bohemia Interactive, devrait donc réjouir un bon paquet de joueurs. Sauf que le vrai fan sait déjà que cet add-on, vendu en boîte au prix de 30 euros, n'est en fait qu'une compilation des deux DLC (Downloadable Content), *British Armed Forces* et *Private Military Company*, déjà sortis à moins de dix euros chacun ! Ça sent l'arnaque, diront certains… En tout cas, ce n'est pas la grande carte du Tadjikistan ni le manuel fourni avec le CD qui justifient un tel prix. Et inutile de préciser qu'il n'y a pas eu de grosses modifications en matière de contenu.

> *ArmA II*, la référence des shooters réalistes

British Armed Forces propose une campagne assez classique dans sa structure. On y incarne une unité de parachutistes de l'armée de Sa Majesté qui a pour objectif de mettre un terme à une insurrection. La campagne se focalise moins sur les combats qu'*Operation Arrowhead*, ce qui donne aux diverses missions un peu plus de variété. Mais globalement, les sensations restent les mêmes, les nouveaux véhicules et les armes inédites n'apportant rien de très neuf en termes de gameplay.

Private Military Company tente de se différencier. Comme son nom l'indique, le joueur entre ici dans les pans d'une compagnie de mercenaires. Ses objectifs varient d'une mission à l'autre, mais sur les onze opérations proposées, très peu laissent la même liberté dont jouissent d'ordinaire les joueurs d'*ArmA II*. Ici, Bohemia a tenté de scripter au maximum ses missions et de mettre le joueur sur des rails.

Seul problème, les développeurs tchèques ne possèdent ni l'expertise nécessaire (qualité d'écriture médiocre, pas ou peu de spectacle) ni le moteur (expressions du visage ternes et désynchronisation du mouvement des lèvres) pour exceller dans cet exercice. De fait, malgré quelques moments sympathiques, cette campagne déçoit. Au final, même si individuellement les deux campagnes s'avèrent assez correctes (surtout *British Armed Forces*…), le fait qu'elles soient vendues 50 % plus cher qu'en téléchargement est assez scandaleux. D'où la faible note.

ALEXANDRE CORTONA

PCJEUX Une extension trop chère pour ce qu'elle est.

EST › Cher › Réaliste › Varié

N'EST PAS › Accessible › Bien écrit › Facile

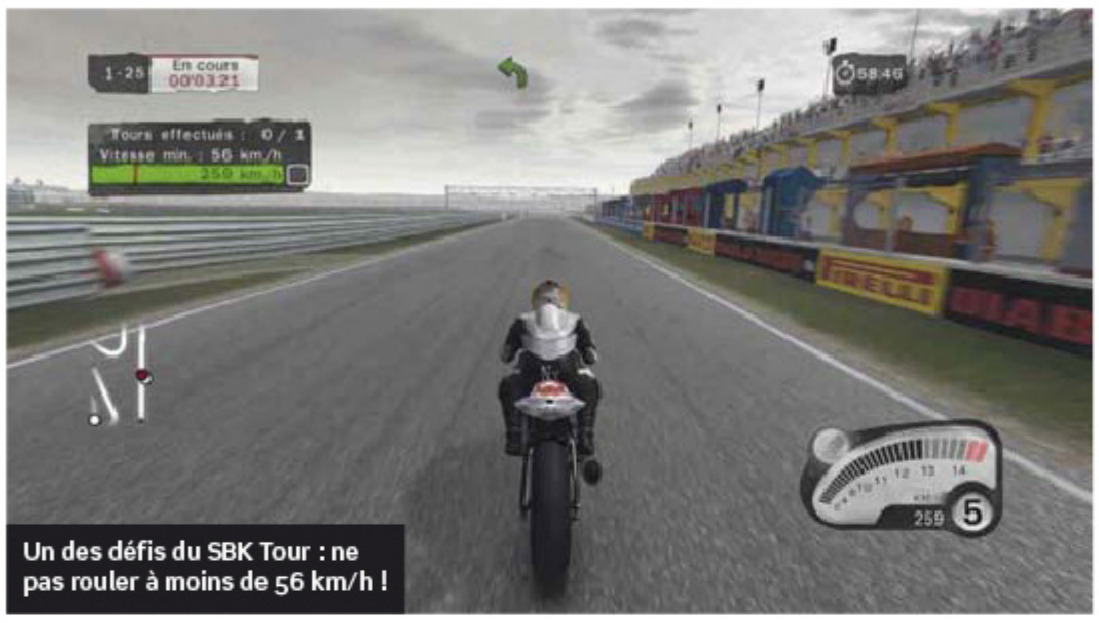
Bis repetita

52%

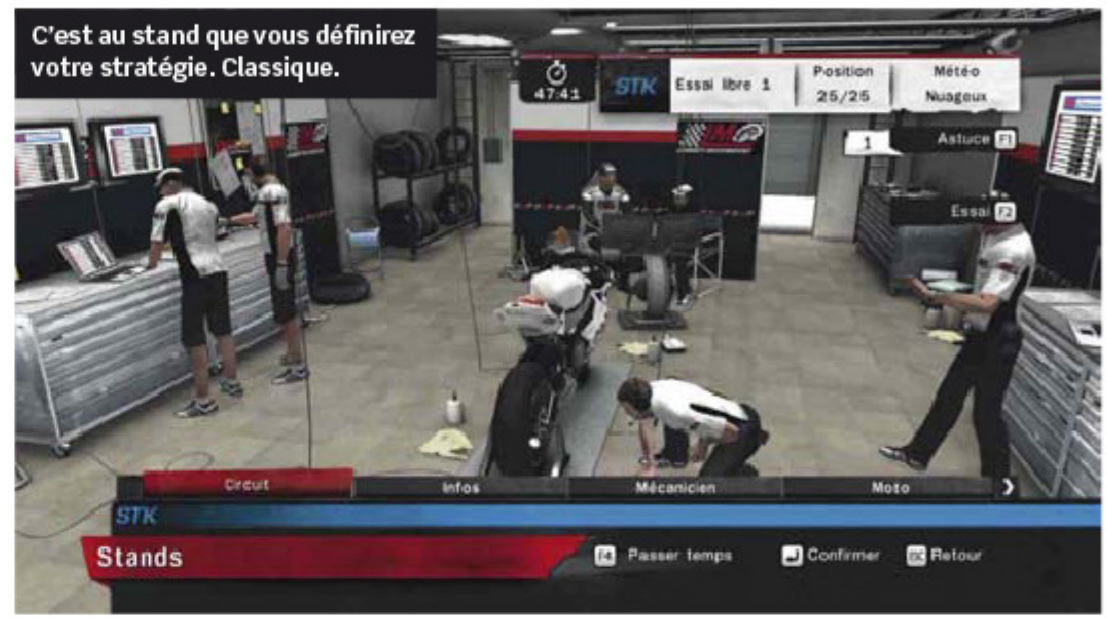
■ **Genre** FPS ■ **Prix** Env. 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Koch Media ■ **Développeur** Bohemia Interactive ■ **Config. minimale** Bi-cœur 2 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur à 3 GHz, 3 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VOST ■ **Âge conseillé** 18 + ■ **Site** www.arma2.com ■ **Influence** *ArmA II : Operation Arrowhead* ■ **Alternative** *Operat° Flashpoint : Red River*

SUPERBIKE 2011 WORLD CHAMPIONSHIP

Chute à l'arrière !



Un des défis du SBK Tour : ne pas rouler à moins de 56 km/h !



C'est au stand que vous définirez votre stratégie. Classique.

Que seraient les week-ends de course sans leurs jolies pépées ?

Vous pourrez vous frotter à Carl Fogarty, quadruple champion du monde de *Superbike*.

L'an passé, *SBK X* avait marqué les esprits grâce à son gameplay original, qui faisait cohabiter l'arcade pure avec une simulation pointue de moto. Le jeu de Milestone avait à la fois comblé les novices et les puristes du genre, se posant en concurrent crédible de *MotoGP*. On se demandait même ce que pouvait bien apporter de plus le développeur italien, sans faire passer ce volet pour une simple mise à jour… Eh bien tout simplement le ou les détails susceptibles de relancer son intérêt.

Doté d'un nouveau moteur de jeu, l'Emotion FX, *SBK 11* est sans conteste plus beau que son prédécesseur. Premières à en bénéficier, les motos, dont la modélisation a gagné en précision. Les flaques d'eau ainsi que les reflets d'huile sur la piste sont saisissants de réalisme. L'ajout d'éléments au décor, tels que les mécaniciens en bord de piste, les hélicoptères dans le ciel et un public un peu plus bruyant en tribunes, est appréciable. Les circuits paraissent moins vides, même si on est encore loin de l'ambiance surchauffée d'un week-end de course. Néanmoins, l'effort de Milestone est louable, preuve que les développeurs n'ont pas été sourds aux critiques des fans. Dommage que les pilotes n'aient pas bénéficié du même souci du détail. Leurs expressions manquent toujours de vie. En revanche, leur comportement en piste a gagné en authenticité, grâce à la possibilité de répartir soi-même le poids et le centre de gravité du pilote. La liberté de mouvements n'est pas totale, mais le rendu à l'écran est réaliste. Côté conduite, les modes Arcade et Simulation ont laissé place à trois niveaux de pilotage bien distincts : Simulation minimale, moyenne ou maximale. Le premier reprend l'ancien mode Arcade, avec toutes les aides possibles pour faciliter la vie du novice. La Simulation moyenne pardonne encore quelques fautes tandis que la Maximale se montre impitoyable. Un coup dans votre garde-boue et c'est la chute assurée. Quelques heures de jeu seront donc nécessaires avant de maîtriser votre moto. Une remarque qui vaut aussi pour les habitués de *SBK*, notamment en raison du niveau sacrément relevé de l'IA.

Une IA sacrément relevée

Prévoyant, Milestone a inclus à ses traditionnels Championnat, Week-end de course et Carrière le mode SBK Tour. Ce dernier consiste en une succession de défis qui vous familiarisent avec certaines difficultés en piste. Grâce à ses bonus (circuits et pilotes à débloquer), ce mode assure aussi une durée de vie précieuse au jeu, de même que le multijoueur, qui intègre cette fois les « ghosts » de vos temps de courses et ceux de vos concurrents. Vous l'aurez compris, *SBK 11* ne manque pas d'atouts. Toutefois, malgré quelques bonnes idées, le dernier-né de Milestone ne révolutionne pas franchement la licence. On note juste un nouveau degré de simulation, plus élitiste. Et de fait, il devient un peu plus séduisant aux yeux des puristes.

ALIX DULAC

PCJEUX Efficace, mais pas révolutionnaire.

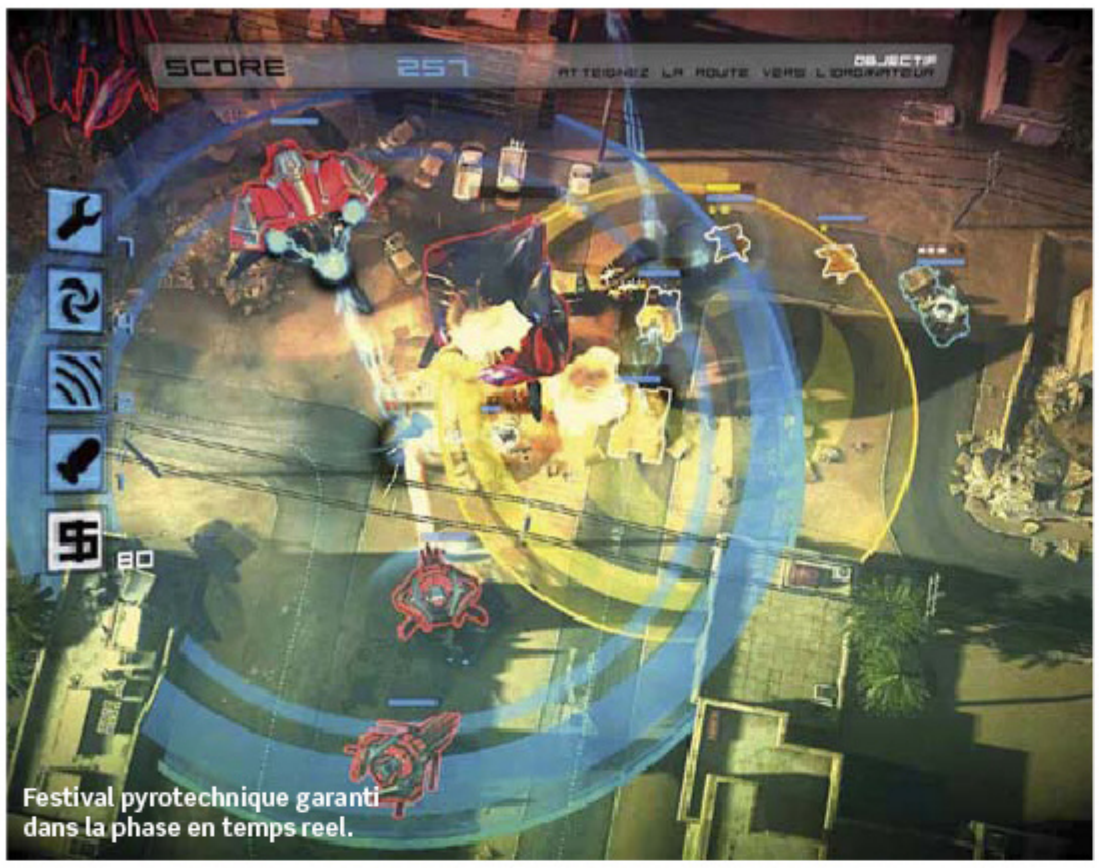
EST
› Un peu plus beau que *SBK X*
› Élitiste › Toujours aussi intéressant

N'EST PAS
› À mettre entre toutes les mains
› La révolution attendue pour la série

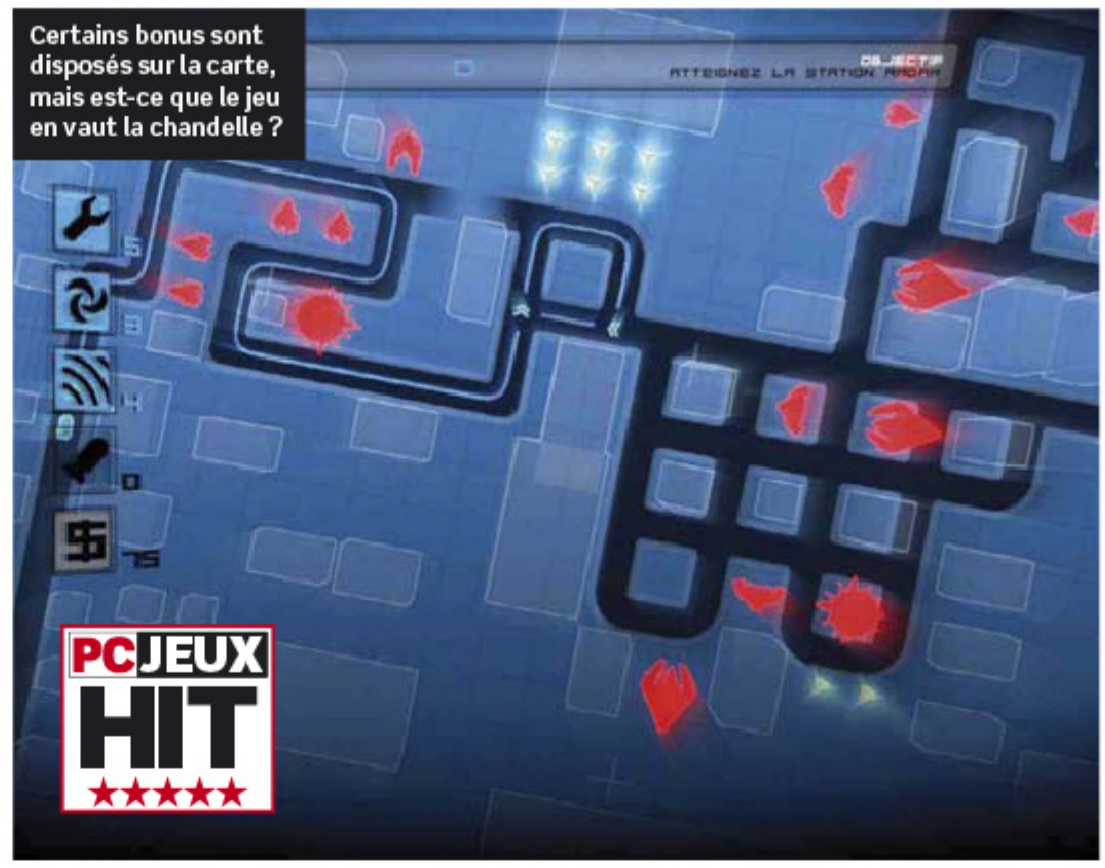
Gros cubes

83%

■ **Genre** Course ■ **Prix** Environ 30 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Black Bean Games ■ **Développeur** Milestone ■ **Config. minimale** 2 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** 2 GHz, 2 Go Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Internet (jusqu'à 16 joueurs) ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3 + ■ **Site** www.sbkthegame.com/EN-us ■ **Influence** *SBK X* ■ **Alternative** *SBK X*



Festival pyrotechnique garanti dans la phase en temps reel.



Certains bonus sont disposés sur la carte, mais est-ce que le jeu en vaut la chandelle ?

PC JEUX HIT ★★★★★

ANOMALY WARZONE EARTH

Ça n'a jamais été aussi bon de sauver la Terre !

Sorti de nulle part, ce petit jeu de stratégie indépendant a rapidement conquis le cœur des stratèges de la rédaction. Pour faire simple, imaginez un *Tower Defense* (genre où le joueur doit protéger une zone contre d'incessantes vagues d'ennemis, en érigeant des tours de plus en plus puissantes), dans lequel vous jouez le rôle de l'assaillant. Comme souvent, les extraterrestres ont envahi la Terre, et c'est à vous, le commandant en chef des forces armées de la Terre, qu'échoit la mission de traquer et éliminer ces occupants indésirables. Le pitch est convenu, mais peu importe !

Divisée en quinze missions à la difficulté croissante, la campagne solo vous emmène dans les villes de Bagdad et de Tokyo, où sont tapies les troupes aliens. Chaque mission se déroule en plusieurs temps. D'abord, le joueur doit définir l'itinéraire qui sera emprunté par ses unités, en analysant tous les tracés possibles : quel est le chemin le plus court ? Où les défenses aliens sont-elles les plus résistantes ?… Seconde étape : acheter des unités grâce au petit pécule alloué par votre hiérarchie avant chaque mission. Là encore, c'est à vous qu'il incombe de bien choisir : enrôler des unités fragiles qui occasionnent de gros dégâts, ou d'autres plus résistantes, mais peu agressives… À votre disposition également, des « unités boucliers » ou de ravitaillement, tout dépend de votre philosophie. Troisième étape : la phase en temps réel. Là, les choses sérieuses commencent. Vos unités fraîchement débarquées vont suivre le chemin indiqué, coûte que coûte, même sous le feu nourri des défenses aliens. Et là, pas question de rester les bras croisés. Vous incarnez le général (contrôlé à la souris, comme une unité lambda dans n'importe quel STR) et vous devez protéger vos unités en usant de quatre pouvoirs (limités) : un kit de réparation, un écran de fumée, un leurre et une frappe aérienne. Il s'agit donc de suivre ses unités et de lancer le bon pouvoir au bon moment.

Les décors sont plein de détails. La ville de Tokyo est superbe !

Une mécanique de jeu parfaitement huilée

Anomaly : Warzone Earth n'a rien inventé, mais force est de constater que la mécanique de jeu est parfaitement huilée. Les trois étapes s'enchaînent bien (on procède par tests, en essayant différentes combinaisons de troupes et plusieurs itinéraires) et les situations sont variées (de nouvelles menaces aliens, qui demandent des réponses spécifiques apparaissent à chaque mission). Sans parler de la direction artistique, très réussie ! Seul bémol : la durée de vie, courte d'une demi-douzaine d'heures. Et un éditeur de cartes et un mode en coopération n'auraient pas été de trop ! Mais pour 10 euros, ne boudons pas notre plaisir.

FABRICE PITHIVIER

PC JEUX Le meilleur STR indépendant de 2011.

EST › Extrêmement bien pensé › Fun et prenant › Très beau

N'EST PAS › Difficile à prendre en main › Gourmand › Très long

DeSTRucteur

90%

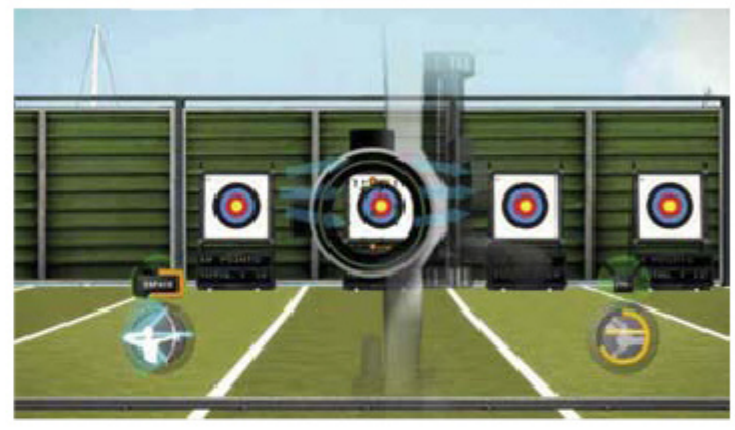
■ **Genre** Stratégie ■ **Prix** Environ 10 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** 11 bit studios ■ **Développeur** 11 bit studios ■ **Config. minimale** 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur à 2 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12 + ■ **Site** www.anomalythegame.com ■ **Influence** *Tower Defense* ■ **Alternative** *R.U.S.E.*

SUMMER CHALLENGE ATHLETICS TOURNAMENT

Gare aux crampes !

L'escrime se maîtrise assez bien : il suffit d'appuyer sur une seule touche, mais au bon moment.

La natation requiert une gestion accrue de la jauge d'endurance si vous désirez que votre nageur arrive au bout de la course.



Avec la saison estivale, les beaux jours reviennent, et avec eux, les régimes amaigrissants en couverture des magazines féminins ! Mais pour nous, ça sonne surtout le retour des jeux d'athlétisme. Et c'est *Summer Challenge* qui ouvre la marche, affichant un Camille Lacourt au sourire étincelant sur la pochette… Une manière de séduire un public féminin sans doute. Et comme son nom l'indique, *Summer Challenge – Athletics Tournament* propose de participer à des compétitions dans huit sports (course, lancer, saut, natation, plongeon de haut vol à 10 mètres, tir à l'arc, trampoline et escrime). Ces sports sont eux-mêmes déclinés en diverses disciplines, comme le lancer de javelot, de poids, de disque et de marteau, pour une vingtaine d'épreuves au gameplay très ludique. Selon le sport pratiqué, vous devez appuyer en rythme sur certaines touches du clavier afin de gagner en précision, en vitesse ou en puissance. Certaines de ces compétitions en feront voir de rudes à votre clavier à force de s'acharner comme un bourrin sur les touches pour décrocher une médaille d'or, mais heureusement d'autres épreuves demanderont plus de finesse. Ainsi en natation, il faut constamment garder un œil sur la jauge d'endurance et ne pas martyriser les touches de contrôles pour gagner de la vitesse : vous risquez d'épuiser le nageur, qui terminera bon dernier… Pour ceux qui souhaitent fixer la barre un peu plus haut, le niveau de difficulté pourra être rehaussé, ce qui influe sur la complexité du challenge. En Super facile vous n'aurez pas de vent à gérer dans le tir à l'arc par exemple. S'il est possible de participer à toutes les disciplines de manière à s'entraîner tranquillement et battre des records, vous pouvez aussi vous engager dans une carrière. Ce mode offre la possibilité de gagner des points au fil des victoires afin d'améliorer les performances physiques de l'athlète. Naturellement, ce genre de titre libère tout son potentiel en multi (avec la possibilité d'organiser des tournois) et s'avère plus adapté pour les consoles de salon, histoire de jouer en famille ou entre potes et se tirer la bourre le temps d'une soirée… Sur PC hélas, c'est une autre histoire : l'intérêt de *Summer Challenge* est plutôt réduit, surtout qu'il ne propose pas d'options en ligne ! Du coup, se retrouver à quatre joueurs autour d'un moniteur, ce n'est pas vraiment un délire de PCiste ! Notez qu'on aurait également apprécié un rendu visuel plus abouti, avec des animations plus diversifiées et plus fluides. Tout ça mis bout à bout fait de *Summer Challenge* un titre peu ambitieux qui s'essouffle aussi vite qu'un adepte du fast food qui se lancerait dans un marathon.

Summer Challenge ne propose pas d'options en ligne… sur PC

L'épreuve du plongeon nécessite une parfaite coordination des touches.

CYRIL DUPONT

PCJEUX Un titre qui manque d'envergure.

EST › Rapidement lassant en solo › Fait pour le multi › Sans option Online

N'EST PAS › Si bourrin › Très beau › Bien animé

Essoufflé

50%

■ **Genre** Sport ■ **Prix** Environ 40 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** DTP Entertainment AG ■ **Développeur** 49 Games ■ **Config. minimale** 2 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur à 2 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3+ ■ **Site** www.49games.com ■ **Influence** *Summer Athletics 2009* ■ **Alternative** *Beijing 2008*

OÙ EN SONT-ILS ?

Patience, ils arrivent... Ils sont déjà là... Et ils sont repartis !

LES SCORES

- ☐ PORTAL 2 p. 68 **94%**
- ☐ ANOMALY WARZONE EARTH p. 78 **90%**
- ☐ SUPERBIKE 2011 : WORLD CHAMPIONSHIP p. 77 **83%**
- ☐ DARKSPORE p. 74 **80%**
- ☐ OPERATION FLASHPOINT : RED RIVER p. 72 **62%**
- ☐ ARMA II : REINFORCEMENTS p. 76 **52%**
- ☐ SUMMER CHALLENGE : ATHLETICS TOURNAMENT p. 79 **50%**

PERDUS EN ROUTE !

Les jeux qu'ils ne nous ont pas envoyés

BRINK
Test annulé à la dernière minute. On attend les versions boîtes et du coup, on n'est pas trop contents ni très optimistes.

HUNTED
Tout comme *BRINK*, la version test n'est pas arrivée dans les temps. Une mauvaise habitude que prend son éditeur.

RED FACTION : ARMAGEDDON
En boutique le 7 juin. Il est presque invisible sur console et n'a jamais été montré sur PC. Méfiance donc.

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS !

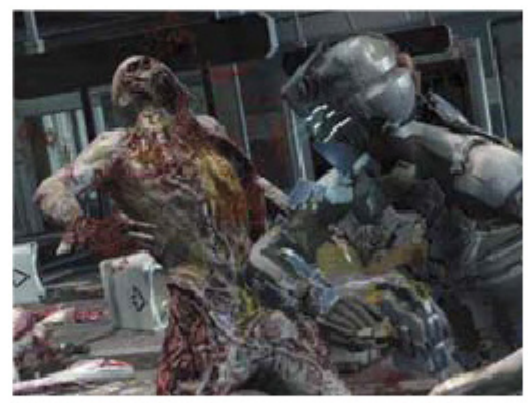
TITRE	ÉDITEUR	DATE	AVIS
Battlefield 3	Electronic Arts	Hiver 2011	Une vidéo impressionnante traîne sur le Net.
Diablo III	Activision Blizzard	2011 ou plus	Ça bouge, mais ailleurs, chez Blizzard.
Duke Nukem Forever	2K	Juin 2011	Si tout va bien, en test le mois prochain.
F.E.A.R. 3	Warner	2011	Décalé, mais toujours caché...
Space Marine	THQ	Automne 2011	Chronique d'un retard annoncé.
Deus Ex : Human Revolution	Square Enix	26 août 2011	Pas mal, mais pas totalement convaincant.
The Elder Scrolls V : Skyrim	Bethesda	Novembre 2011	Visiblement aussi bon qu'*Oblivion*.
Trackmania 2 Canyon	Ubisoft	Fin 2011	Bêta-test assez proche ?

PCJEUX RECOMMANDE

Les meilleurs jeux de ces derniers mois.

DAWN OF WAR II : RETRIBUTION
Genre : Stratégie
Un STR phénoménal ! **PCJ 157, 90 %**

TOTAL WAR : SHOGUN 2
Genre : Stratégie
L'aboutissement d'une série qui fête ses dix ans (déjà !). **PCJ 158, 92 %**



DEAD SPACE 2
Genre : Action
Un cocktail très réussi d'action et d'horreur. **PCJ 157, 93 %**

PORTAL 2
Genre : Action/Réflexion
Un jeu de réflexion bourré d'humour qui transcende l'original. **PCJ 160, 94 %**

RIFT
Genre : MMORPG
Presque une copie carbone de la concurrence, avec quelques bonnes idées. **Non testé**

MAGICKA
Genre : Action/RPG
Une petite bombe sans prétention, mais terriblement attachante. **PCJ 157, 85 %**

CIVILIZATION V
Genre : Stratégie
Un très grand cru à la fois très riche et plus accessible que ses prédécesseurs. **PCJ 152, 94 %**

STARCRAFT II : LES AILES DE LA LIBERTÉ
Genre : RTS
Le même, en mieux et modernisé. **PCJ 150, 97 %**

OFFRE DÉCOUVERTE D'ABONNEMENT PC JEUX

Découvrez toutes les dernières infos des jeux PC chez vous

ABONNEZ-VOUS POUR 6 MOIS

24 €

au lieu de 41,70 €

BÉNÉFICIEZ DE + DE 40 % DE RÉDUCTION !

OFFERT CHAQUE MOIS LE DVD DE 7,5 GO

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC JEUX - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P160

☐ **OUI, je m'abonne à PC JEUX pour 6 MOIS (6 N°s/6 DVD) pour 24 € au lieu de 41,70 €*.**

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Yellow Media

❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| (validité 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom(1): .....

Prénom(1): .....

Société : .....

Adresse(1): .....

Code Postal(1): |_|_|_|_|_| Ville(1): .....

Adresse email(1): .....

Tél fixe : .....

Tél portable : .....

Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(1) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS ❑ Wii ❑ Xbox 360

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ Je souhaite recevoir en avant-première les bons plans de Yellow MEDIA et de ses partenaires.

*Chaque numéro de PC JEUX est en vente au prix de 6,95€(01/01/11). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/11.

Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr.

Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place.

Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❑. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.

EXTRA-LIFE

Faites durer le plaisir !

C'EST BON ET C'EST GRATUIT !

Le mélange d'un lapin et d'un rhinocéros peut tout détuire sur son passage !

GRATUIT

Balloon Diaspora

Un point & click dans un univers étrange et morbide, ça vous tente ? Alors préparez-vous à arpenter un monde sinistre, plongé dans une nuit éternelle et peuplé d'habitants cadavériques, qui se déplacent à travers les contrées désolées à bord de ballons multicolores, jurant un peu avec cet univers monochrome ! Avec sa vue subjective et son déplacement dans les décors en suivant une trajectoire précalculée, *Balloon Diaspora* semble doté d'un gameplay qui renvoie aux grandes heures du jeu d'aventure (*Myst*, *Atlantis*...). Mais ne comptez pas vous arracher les cheveux des heures durant avec ce titre ! Car même s'il est bien réalisé et doté d'un univers au charme mystérieux, ce jeu pèche par une durée de vie franchement rikiki.

GRATUIT

Blendimals

Le mégamix bestial.

Passer des bestioles au mixeur… En voilà une idée saugrenue et surtout très cruelle, qui risque fort de provoquer l'ire des associations de protection des animaux ! Cependant, rassurez-vous, le jeu intitulé *Blendimals* ne vous obligera pas à coller d'innocentes bestioles virtuelles dans un batteur électrique pour satisfaire des pulsions sadiques, mais plutôt pour les transformer en créatures nouvelles, plus résistantes. En mélangeant l'ADN d'une vache, d'un rhinocéros et d'une taupe via la centrifugeuse, le joueur donne vie à une chimère à l'apparence peu flatteuse, certes, mais qui hérite des aptitudes physiques propres à chaque espèce, indispensables pour mener la créature à bon port. En plus de faire carburer les neurones, ce jeu de plate-forme/réflexion nécessite pas mal de dextérité pour éviter les pièges hérissés de pointes mortelles qui parsèment les différents tableaux, et ce dès le premier contact. Le nombre de cobayes disponibles par niveau étant assez limité, le jeu impose de recommencer à la moindre erreur. Rageant, surtout quand ces chimères décérébrées n'obéissent pas vraiment au doigt et à l'œil ! Flanquées d'une intelligence proche de celle d'un lemming, elles se contentent d'avancer et de changer de direction en cas de collision avec un obstacle, ne réagissant qu'à des ordres assez simples. Au mieux, la bestiole peut s'arrêter ou activer l'un de ses pouvoirs (saut, vol, sprint destructeur, forage et même autodestruction)… Du coup, le joueur doit anticiper le danger et utiliser ces aptitudes spéciales au fil de ses tentatives ! Même si le jeu oblige de se creuser un tantinet la tête, on vient assez vite à bout de la dizaine de tableaux de ce *Blendimals*. Un chouïa trop court, mais attachant, ce jeu de réflexion doté d'une réalisation plutôt proprette fera passer un bon petit moment aux amateurs du genre.

ÉCONOMISEZ LA BANDE PASSANTE

Utilisez Download Manager pour ménager votre modem. Les meilleurs mods (du mois) sont sur le DVD.

SMALL ‹ › XXL

10 Mo	50 Mo	150 Mo	1 Go
Ami des 56k	*Sans problème*	*Surchauffe*	*Nuit blanche*

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

45 Mo

INFOS

Site	blendimals.dadiugames.dk
CD/DVD	Non
Nécessite	Un clavier, une souris des neurones...
Un jeu de réflexion fun et très sympathique.	

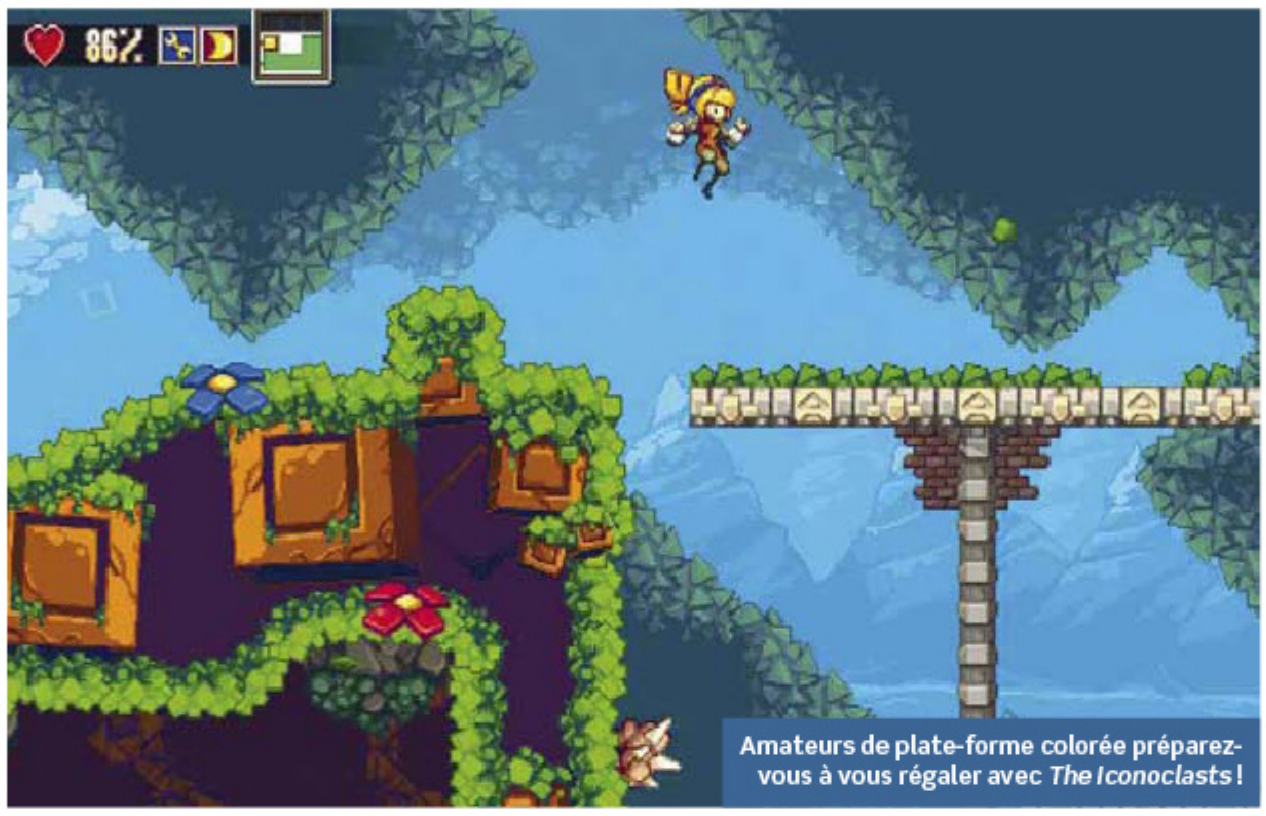
GRATUIT

The Iconoclasts

Le retour de la plate-forme sautillante...

Minitroid

Les fans de Samus Aran vont être aux anges avec cette version un peu spéciale de *Metroid*. Loin d'être un simple copier/coller d'un épisode existant, ce jeu constitue en fait une aventure inédite, dotée d'un style graphique très particulier ! Oubliez le rendu 3D et la haute définition, ce *Minitroid* oldschool revient aux sources de la saga en offrant une 2D peu colorée et ultra-pixelisée, mais qui n'est pourtant pas dénuée de charme. De plus, le titre propose, comme l'original, un mélange bien dosé d'action et de plate-forme. Le joueur doit ainsi crapahuter à travers un gigantesque niveau labyrinthique pour dénicher diverses améliorations destinées à la combinaison et accéder à des parties inexplorées du monde. Du bon *Metroid* donc... Mais qui risque quand même de piquer les yeux des amateurs de rétrogaming !



Amateurs de plate-forme colorée préparez-vous à vous régaler avec *The Iconoclasts* !

Derrière ce titre un peu trompeur, *The Iconoclasts* n'est pas un jeu qui bouscule les traditions. Bien au contraire… Il s'agit d'un excellent jeu de plate-forme indépendant réalisé par Konjak, déjà à l'origine de petites perles comme *Legend of the Princess* ou *Noitu Love 2*. Une fois encore, le développeur suédois livre un agréable jeu d'action très japonisant, pourvu d'un gameplay qui s'inspire de références du genre, comme *Megaman* et du « défunt » *Wonderboy*. Et n'imaginez pas suivre les aventures d'un petit cyborg ou d'un preux chevalier ! *The Iconoclasts* nous invite à suivre les péripéties d'une jeune blondinette répondant au doux nom de Robin, qui se trimballe dans des niveaux remplis de monstres… Classique !

En plus de pouvoir sauter sur la caboche des gêneurs avec la grâce d'un plombier italien, la donzelle peut également faire feu avec son puissant blaster destructeur ! Avec son gameplay bien huilé et sa réalisation graphique impeccable, fine et très colorée, *The Iconoclasts* est un petit jeu sympa qui en met vraiment plein les mirettes ! Une bonne surprise qui vient des terres du Nord.

PC JEUX DOWNLOAD MANAGER

15 Mo

INFOS

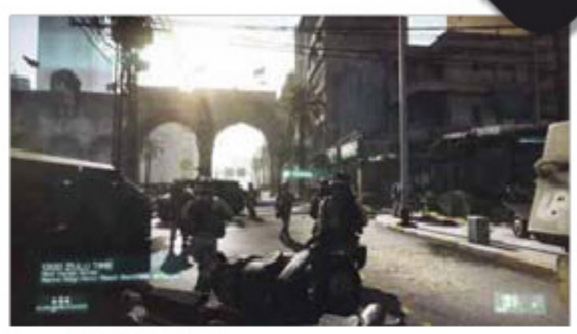
Site	www.konjak.org/iconoclasts.zip
CD/DVD	Non
Nécessite	Un clavier et des doigts agiles.
Un petit jeu fun et bien réalisé !	

VIDÉO

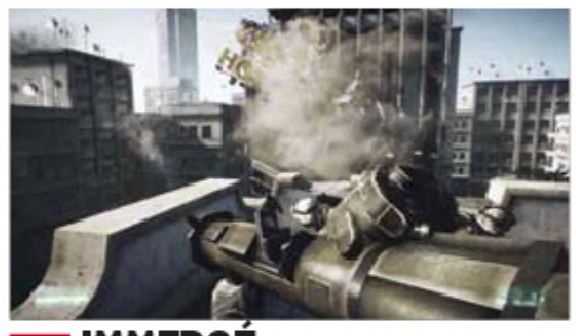
BATTLEFIELD 3

Après avoir été l'objet d'un excellent dossier dans le numéro 157 de *PC Jeux*, *Battlefield 3* se dévoile un peu plus à travers une impressionnante vidéo de gameplay de douze minutes ! Installez-vous bien confortablement dans un fauteuil, saisissez votre clavier, empoignez la souris et préparez-vous à être immergé durant sept cent vingt secondes dans le prochain épisode de *Battlefield*... Comme si vous y étiez !

DOWN LOAD
Trois fois plus de bonheur



1 MORDU
Attention au froid mordant ! La seconde version du moteur graphique Frostbite mise au point par les Suédois de DICE en met vraiment plein les yeux...



2 IMMERGÉ
... Ainsi le rendu photo-réaliste du jeu et les décors destructibles immergeront véritablement le joueur au cœur d'un « nouveau » conflit.

3 CHORÉGRAPHIÉ
Comme dans tout FPS moderne digne de ce nom, *Battlefield 3* aura une mise en scène assez pêchue qui alternera entre plusieurs genres d'affrontements armés.

4 MULTIPLIÉ
En plus d'une campagne solo bien ficelée, le jeu disposera d'un multi qui offrira de prendre les commandes d'un chasseur... pour des dogfights alléchants !

PC JEUX DOWNLOAD MANAGER

12 Mo

INFOS

Site	tinyurl.com/3kgskk7
CD/DVD	Non
Nécessite	InternetExplorer/Firefox
Oublié *Call of Duty*... voilà le FPS de l'année !	

DÉCOUVREZ ET JOUEZ

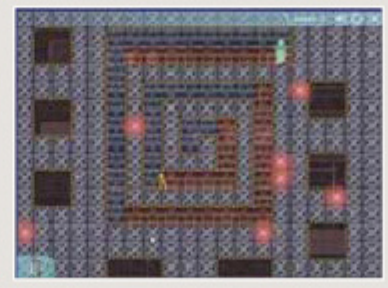
Explorez la Toile !

Partez à la découverte des richesses du Net.

1 MENTALISÉ
Pour promouvoir son moteur de recherche Bing, Microsoft propose de se livrer à une expérience paranormale via le Mentalizer. Une sorte de devin virtuel qui affiche votre recherche via une série de questions. Plus fun qu'une simple recherche via Google, donc, mais aussi plus long !
thementalizer.com

2 PHOTOGRAPHIÉ
Depuis quelques années, des photographes réalisent des assemblages de clichés afin de créer d'impressionnantes photos panoramiques. Avec sa définition de quarante gigapixels, la photo de la bibliothèque du monastère de Strahov à Prague est assez précise pour admirer les reliures de chaque ouvrage !
tinyurl.com/5sykm6a

3 TABASSÉ
Les zombies ont envahi un building de vingt étages et vous êtes le seul à pouvoir stopper la propagation des infectés, grâce à vos poings et à vos pieds rageurs. *Zombie Exploder* se présente en fait comme un sympathique beat them all en Flash doté d'une maniabilité assez originale ! Que du bon !
tinyurl.com/350ygyf



4 GRAVITÉ
Dans ce petit jeu en 2D, pas d'ennemis à atomiser ! Mais vous allez devoir lutter contre un autre genre d'ennemi : la gravité ! Comme il existe différentes zones de gravité dans un même tableau, la plate-forme ne tarde pas à virer au casse-tête lorsque le héros se retrouve entraîné vers les murs ou le plafond.
tinyurl.com/3tqhtdt

MOUNT & BLADE WARBAND

Bakumatsu : End of Shogunate

L'aventure sauce samouraï.

Autre lieu, autre époque ! Après le Far West et ses cow-boys, le sympathique *Mount & Blade : Warband* se cuisinera très prochainement à la japonaise, grâce à un mod intitulé *Bakumatsu : End of Shogunate*. Comme son titre l'indique, cette modification a pour toile de fond l'entrée du Japon dans le monde « moderne », en 1868, au retour de l'Empereur au pouvoir durant l'ère Meiji. Alors mettez de côté l'Europe médiévale ou les vastes étendues du Nouveau Monde. Cette fois, il faudra partir à la conquête du pays du Soleil levant, devenir le fidèle vassal de l'Empereur ou même choisir la Voie du sabre en incarnant un samouraï ou un guerrier. Cette modification proposera des centaines de modèles d'armures et de sabres, accompagnés par des systèmes de combats – à pied ou à cheval – améliorés et plus réalistes, introduisant aussi un système d'Honneur inédit. En guise de terrain de jeu, les Allemands de GMF Studios offriront une immense carte du Japon – convoitée par six puissantes factions –, qui sera le théâtre de gigantesques batailles jouables en solitaire ou en multijoueur… Alléchant, non ? Surtout quand on sait que la réalisation graphique de cette modification devrait être assez soignée, offrant – selon les développeurs – d'immenses villes et villages très détaillés… du moins en théorie ! Car pour l'heure, les protagonistes manquent sérieusement de complexité, aussi bien en termes de textures que de modélisations. Toutefois ce n'est pas sur la réalisation qu'il faudra juger ce mod, mais plutôt sur son intérêt : l'arrivée de cette modification étant prévue pour le mois de juin, les petits scarabées pourront donc bientôt jouer les « derniers samouraïs », mais sans Tom Cruise… heureusement !

Le mod proposera un système de combat monté amélioré… Voilà qui devrait vous réconcilier avec les canassons !

Un vrai samouraï ignore le froid et il doit toujours se tenir prêt à mourir au combat, sabre au poing !

MOD NEWS

L'Empire contre-attaque…

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Mod	Bakumatsu : End of Shogunate
Site	tinyurl.com/43mp33m
Avancement	80 %

HALF-LIFE 2

Tremor

Pan ! T'es mort !

Lassés par les parties multijoueurs trop réalistes de *Battlefield Bad Company 2* et *Call of Duty* ?… Réjouissez-vous ! Vous allez bientôt renouer avec les fondamentaux du FPS via un mod destiné à *Half-Life 2* et dont le gameplay s'inspire de titres plus anciens comme *Quake* ou *Doom*. Vous devrez également vous défaire des mauvaises habitudes et autres réflexes que vous traînez depuis quelques années. Car dans les magnifiques arènes de *Tremor*, il sera impossible de jouer les planqués ou de se mettre aux commandes de véhicules surpuissants. Pour survivre, il faudra être vif et précis dans ses tirs pour ne pas être éjecté bêtement des terrains de jeux aériens ou périr sous le feu adverse. Le jeu devrait offrir un arsenal assez classique, constitué de fusils à pompe et de lance-roquettes – et de rails guns ? –, et il proposera également des armes plus originales, à l'image du Jet. En plus d'envoyer valdinguer les ennemis dans les airs, cette dernière devrait aussi permettre au joueur de s'adonner aux joies du « Rocket Jump ». Grâce à une prise en main oldschool, ce *Tremor* promet une bonne dose de fun avec de l'action frénétique et explosive. Les développeurs ambitionnent avec ce titre d'offrir aux joueurs bien plus qu'un énième *Quake*-like, car il devrait être doté d'un véritable intérêt… Wait and see donc.

Les arènes de *Tremor* ne devraient pas s'enticher de détails superflus.

Cette arène aérienne, suspendue dans les airs, fait penser à *Quake III Arena*.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Mod	Tremor
Site	tinyurl.com/3kfjajs
Avancement	70 %

Les Morts Vivants comme les Zergs affectionnent les structures à l'architecture « macabre »...

WARCRAFT III

Warcraft vs StarCraft

La guerre des mondes...

Non, les développeurs japonais n'ont pas le monopole des crossover improbables ! Plus étonnant qu'une énième resucée de *Marvel vs Capcom*, la modification intitulée *Warcraft vs StarCraft* devrait mettre l'eau à la bouche de tous les fans de stratégie en temps réel. Ce mod destiné à l'increvable *Warcraft III : Frozen Throne* associera les univers des deux prestigieuses licences de Blizzard, donnant vie à une aventure épique pour la domination d'Azeroth. N'imaginez pas conquérir cette contrée médiévale grâce à la puissance de feu des croiseurs Terran et Protoss. Pour l'instant, les développeurs de ZanMgt n'ont prévu d'inclure qu'une seule campagne, basée sur la conquête du monde de *Warcraft III* par les horribles Zergs. Rassurez-vous, les autres races de *Warcraft* ne resteront pas les bras croisés. Il sera possible de repousser l'invasion alien en incarnant les Humains, Elfes de la Nuit, Morts Vivants et Orks. En incubation depuis presque une année, cette modification est cependant loin d'être achevée. Du coup, la campagne solo devrait être livrée en plusieurs parties ! Si *Warcraft vs StarCraft* doit s'enrichir à terme d'un mode multijoueur, il faudra patienter encore quelques mois avant de pouvoir livrer des batailles entre Zergs de bonne compagnie ! L'implémentation d'un mode multi étant bien plus difficile qu'il n'y paraît, les développeurs américains comptent donc sur un coup de pouce de la communauté pour faire avancer les choses… Êtes-vous prêts à mettre les mains dans le cambouis ?

MOD NEWS
Zergs... termination !

PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Mod** Warcraft vs StarCraft
- **Site** www.zanmgt.com
- **Avancement** 75 %

Face au rush de Zergs, la Horde est impuissante...

Le masque vaudou pourra protéger Crash des attaques... à condition que les ennemis soient de la partie !

Ce *Crash Bandicoot Return* devrait offrir une aventure exotique et dépaysante...

CRYSIS

Crash Bandicoot Return

Préservation des espèces menacées !

Après dix ans d'absence, on pensait que le marsupial était mort sous les roues d'un camionneur australien. Eh bien il n'en est rien ! *Crash Bandicoot* reviendra des limbes non pas grâce à ses créateurs de Naughty Dog, mais par la volonté des développeurs français d'Anonym-Art Productions. Aucune date de sortie n'ayant été annoncée, pas la peine d'essayer de compter les jours avant le retour du marsupial tournoyant ! Difficile pourtant de ne pas trépigner d'impatience à l'idée de s'essayer à cette totale conversion pour *Crysis* bigrement alléchante. Ce jeu de plate-forme (en 2.5D) affiche d'ores et déjà une réalisation graphique somptueuse, très soignée, et il semble doté d'un gameplay assez semblable à celui du premier opus sorti il y a quinze ans sur PlayStation. À défaut de parcourir un monde ouvert, *Crash* se déplacera sur un itinéraire prédéfini en sautant par-dessus des obstacles qui bloquent le passage, et il saccagera des caisses pour obtenir des objets bonus. Voilà qui laisse augurer un sympathique jeu de plate-forme, classique mais bigrement efficace !

PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Mod** Crash Bandicoot Return
- **Site** tinyurl.com/6ejglqcx
- **Avancement** Indéterminé

BRÈVE

SAKENA

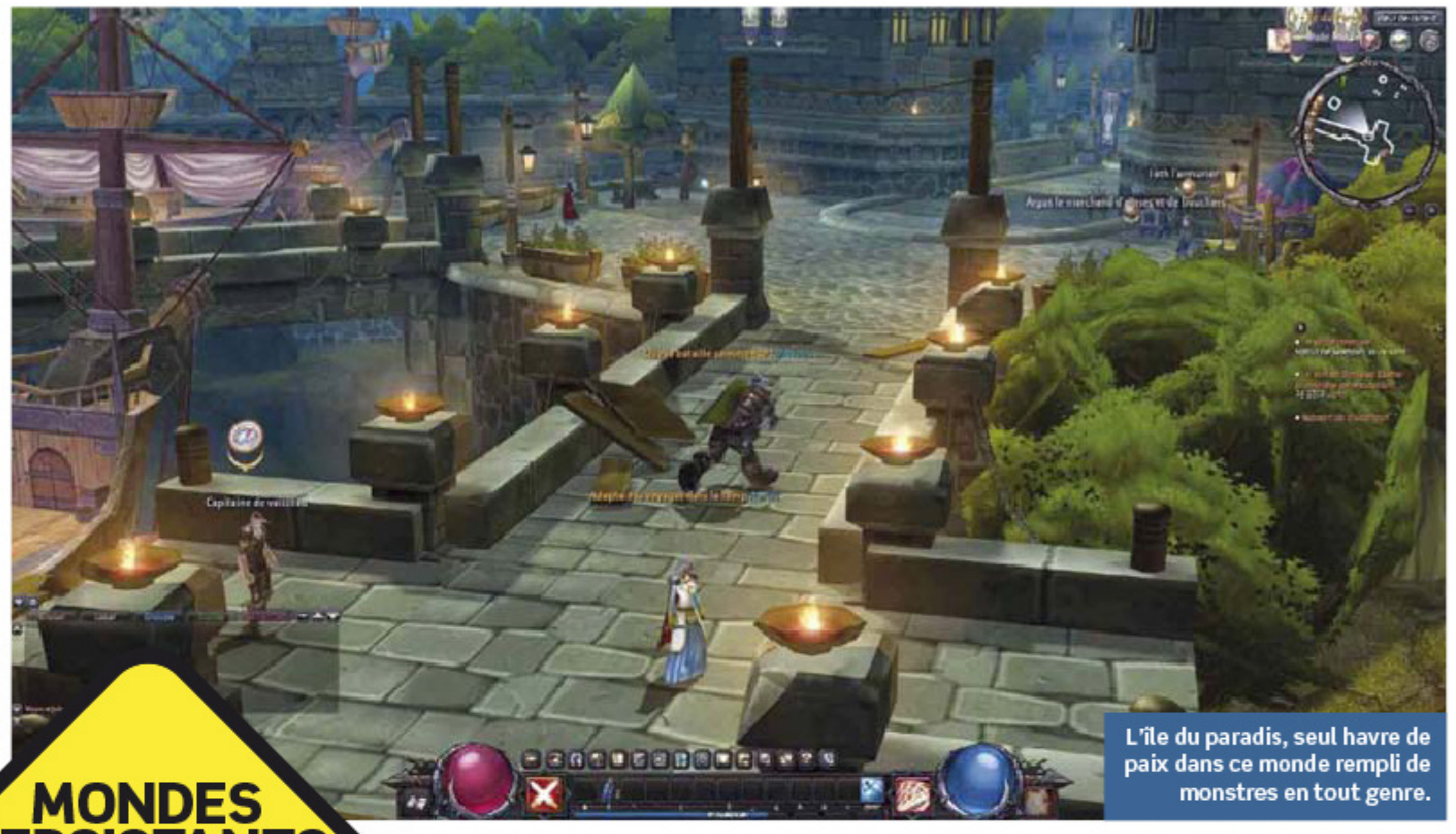
Un projet de mod basé sur l'Unreal Engine et flanqué d'une vue à la première personne ne débouche pas nécessairement sur un jeu shooter survitaminé. En effet, *Sakena* devrait plutôt lorgner du côté de l'exploration en vue subjective. Exit donc l'action explosive ! Destiné à l'Unreal Engine 3, ce mod offrira de crapahuter dans la jungle équatoriale parmi les vestiges de temples aztèques. La sortie de cette modification étant prévue dans le courant du mois de juillet, *Sakena* devrait donc apporter une (petite) cuillerée d'exotisme et de dépaysement à tous les joueurs qui passeront l'été à domicile ! Un périple en Amérique du Sud pour pas un rond... Le rêve, quoi !

MYTHOS

Quand hack'n slash rime avec Online

Une aventure bourrée d'action et totalement gratuite, ça vous tente ?!

À l'origine, *Mythos* a été mis en place par Flagship Studios pour tester le multijoueur de *Hellgate London*. Et contre toute attente, le projet a pris une telle envergure que c'est devenu un titre à part entière, développé en parallèle de *Hellgate*. En 2007, la première bêta fermée a été lancée, avant une open bêta planifiée en 2008. Hélas, l'échec commercial de *Hellgate* n'a pas arrangé les finances de Flagship qui a dû mettre la clé sous la porte, entraînant *Mythos* dans sa chute. Après bien des déboires, les développeurs en charge de *Mythos* ont créé un nouveau studio nommé Runic Games qui a développé le hack'n slash que vous connaissez tous, *Torchlight*. Les droits de *Mythos* ont alors atterri en Corée du Sud, chez HanbitSoft. Ce géant du Free-to-Play s'est chargé de relancer ce hack'n slash sauce MMO, mais dans une langue qui le rendait peu accessible. Heureusement, entre-temps, le titre a été intégralement traduit en anglais. Quant aux petits gars de chez Frogster, ils se sont chargés de le distribuer en Europe ! Ce qui nous permet aujourd'hui de profiter de *Mythos* dans la langue de Molière.



L'île du paradis, seul havre de paix dans ce monde rempli de monstres en tout genre.

MONDES PERSISTANTS

Retrouvez les sensations de *Diablo* dans un hack'n slash à la sauce MMO.

Notez que le travail de traduction doit être parachevé : certaines quêtes n'apparaissent qu'en langue anglaise, des onglets sont affichés en coréen et le texte en français n'est pas encore bien calé dans l'interface. Mais tout ça n'enlève rien au plaisir de jeu que procure ce hack'n slash online, très addictif au demeurant.

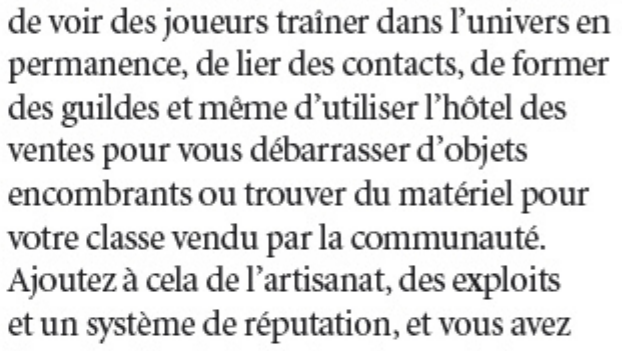
L'histoire de *Mythos* se déroule dans un monde médiéval fantastique dans lequel quatre races ont juré de former une alliance, afin de vivre en paix et en harmonie avec leurs voisins. Cyclopes, Humains, Satyres et Gremlins ont donc signé un accord qui n'a malheureusement pas eu raison de la cupidité de certains mercenaires humains. Ces derniers ont décidé de raser un village cyclope pour dérober une gemme précieuse. Voilà la trame de départ qui sert de prétexte à éradiquer des hordes de créatures pendant des heures. Pour cela, il suffit de sélectionner l'une des quatre races proposées parmi cette alliance fragile, puis de choisir une classe. Au nombre de trois, elles se présentent comme des classiques du genre. Le Pyromancien n'est autre qu'un

Certaines créatures impressionnent plus par leur taille que par leur résistance ! Quelques coups suffisent à venir à bout de celle-ci.

Le Pyromancien maîtrise essentiellement des sorts de feu.

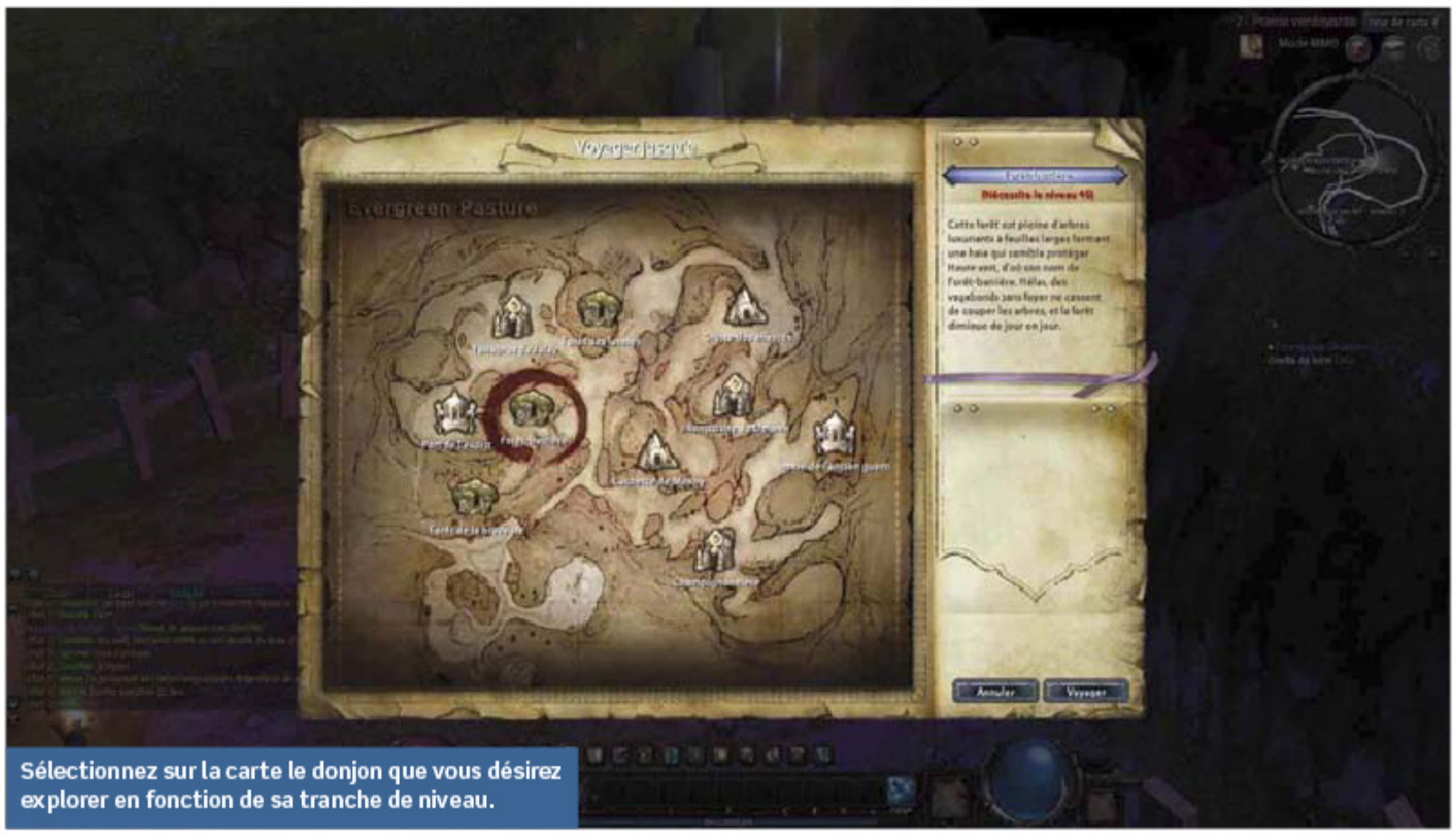
mage maîtrisant l'art des arcanes. Le Scarificateur est un guerrier qui s'adonne aux joies du combat au corps à corps. Quant à l'ingénieur, il est passé maître dans l'art du combat à distance. Chaque

profession dispose de plusieurs branches de talents qui permettent de débloquer des compétences au fil de votre progression. Vous aurez également le loisir de distribuer des points dans vos caractéristiques afin d'augmenter votre force, votre sagesse ou encore votre dextérité. Ce qui permet de porter de l'équipement de bien meilleure qualité car les armes et armures possèdent une limitation tant sur le niveau que sur les caractéristiques. Pour gagner des points d'expérience, il suffit d'accomplir des quêtes et de décimer des monstres ! Pour cela, le monde de *Mythos* est découpé en plusieurs secteurs proposant son lot de PNJ et de donjons. Un portail permet d'ouvrir une carte affichant tous les donjons de la région et leur niveau, ainsi que leurs quêtes affiliées, vous n'aurez donc aucun mal à évoluer dans cet univers. Côté prise en main, *Mythos* fait dans la simplicité avec un gameplay très proche de *Diablo II*. Quelques clics suffisent pour se déplacer, attaquer et lancer des sorts. Vous pouvez d'ailleurs assigner certaines de vos compétences principales sur le clic gauche et droit de la souris afin d'y avoir accès rapidement. Cette facilité de prise en main rend l'action dynamique et facilite l'immersion dans les combats. Vous ne devez pas faire n'importe quoi pour autant, au risque d'être submergé par l'ennemi et de repartir du donjon les pieds devant.



Attention à ne pas trop utiliser vos compétences en continu, au risque de vider rapidement votre jauge de mana.

Vous aurez naturellement des potions de vie et de mana pour vous aider à survivre, mais gare à leur taux de régénération, car il s'effectue sur la durée et non immédiatement. Il faut donc anticiper les dégâts subis pour laisser le temps au breuvage de faire son effet. Le fait que ce Free-to-Play offre un monde online permet de voir des joueurs traîner dans l'univers en permanence, de lier des contacts, de former des guildes et même d'utiliser l'hôtel des ventes pour vous débarrasser d'objets encombrants ou trouver du matériel pour votre classe vendu par la communauté. Ajoutez à cela de l'artisanat, des exploits et un système de réputation, et vous avez là un hack'n slash vraiment complet au design très cartoon. Ce qui permet de lui donner un style plutôt agréable à l'œil… Sans en faire le jeu le plus beau du moment. Et compte tenu de sa gratuité, *Mythos* peut largement combler vos attentes. Si vous n'avez pas encore franchi le pas, nous vous recommandons de faire un tour du côté de www.mythos-europe.com histoire de télécharger le client de jeu en open bêta depuis la mi-avril pour vous défouler sur de faibles créatures qui sont de toute façon là pour ça !



Sélectionnez sur la carte le donjon que vous désirez explorer en fonction de sa tranche de niveau.

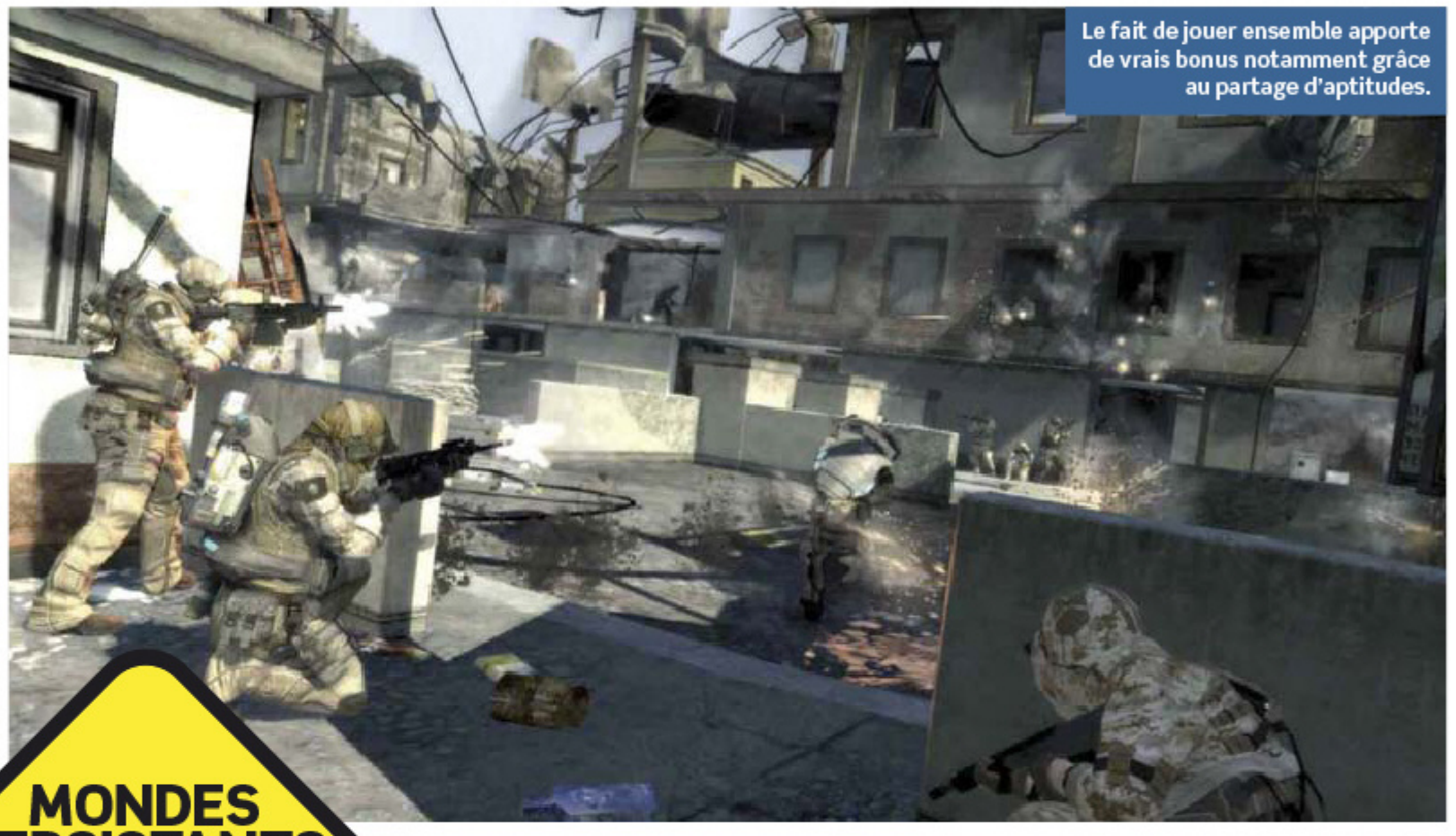
GHOST RECON ONLINE

Une légende du jeu PC prend un nouveau départ...

Retour à la maison... ou presque.

C'était il y a dix ans. Bien avant que le monde du jeu vidéo ne fasse les yeux doux aux seules consoles. À cette époque, pourtant pas si lointaine, le PC était roi, et *Ghost Recon* l'un de ses plus fidèles sujets. La série, pleinement intégrée dans le *ClancyVerse* (*Splinter Cell*, *Rainbow Six* et autres *HAWX*), s'inscrivait dans une veine FPS plutôt hardcore, où les joueurs incarnaient les Ghost, ces membres d'une unité d'élite opérant dans la discrétion la plus totale et bardés de gadgets technologiques.

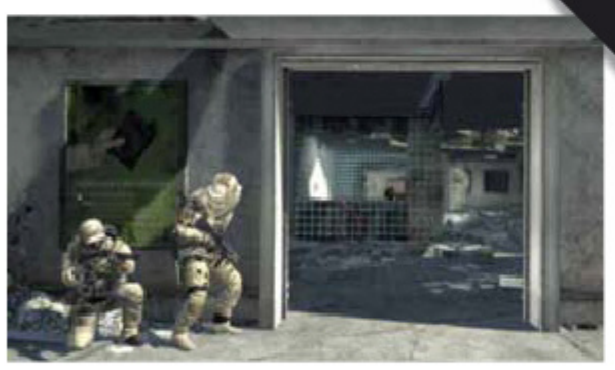
Hélas, le passage sur console finit par un peu dénaturer la série pour donner naissance à un énième ersatz de *Call of Duty* et consorts. L'annonce d'un nouvel épisode l'an dernier, *Future Soldier*, n'avait fait que confirmer cette tendance… Et puis, paf ! Comme ça sans prévenir, voici qu'Ubisoft change de cap et revient vers le PC. Mieux, *Ghost Recon* s'annonce plus ou moins comme le fer de lance d'une nouvelle stratégie de l'éditeur visant à réinvestir l'univers de notre plate-forme d'une part, et le Online de l'autre.



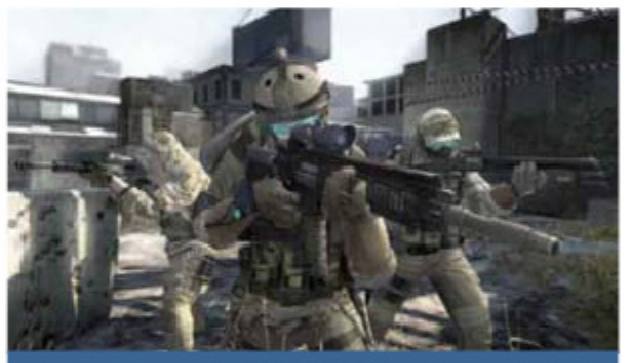
Le fait de jouer ensemble apporte de vrais bonus notamment grâce au partage d'aptitudes.

MONDES PERSISTANTS

Du shoot ambitieux en F2P

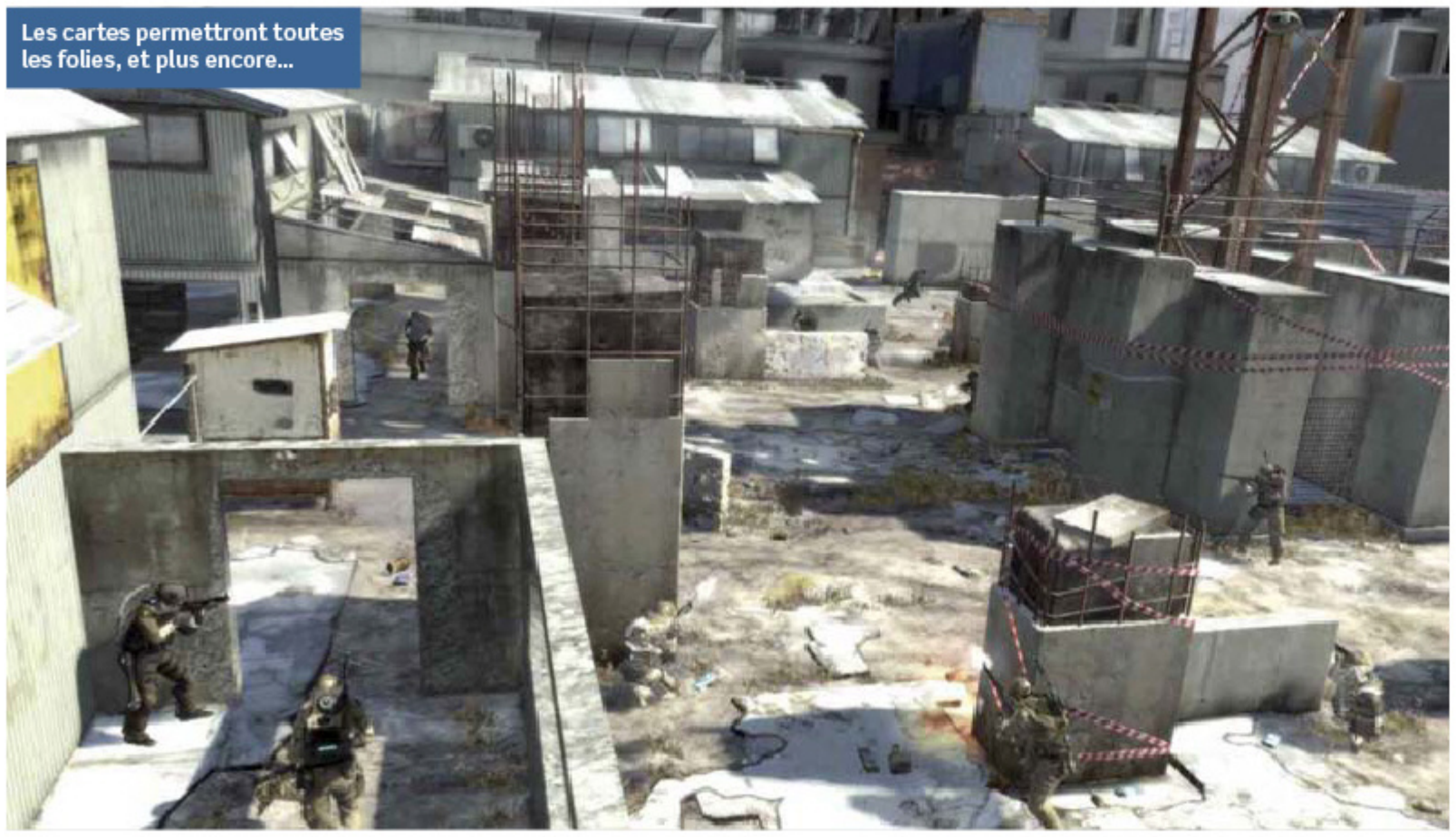


En développement depuis près de trois ans dans les studios Ubisoft à Singapour, *Ghost Recon Online* s'attaque à ce nouveau marché, non sans certains arguments. L'idée est de proposer un vrai jeu PC de très grande qualité, mais sur un modèle Free-to-Play. S'il est encore un peu tôt pour estimer ce que sera la qualité finale de *Ghost Recon Online*, les premières parties que nous avons pu effectuer plaident en sa faveur. Passé la petite surprise de se retrouver face à un jeu à la troisième personne, il faut reconnaître que c'est plutôt bien réalisé, très nerveux et surtout riche en termes de tactique et de stratégie. Au moment de lancer une carte, le joueur doit choisir entre trois classes de personnages aux capacités différentes : Assaut, Recon ou Spécialiste. L'Assaut se présente comme un bourrin doté d'une grosse puissance de feu. Le Recon, plus fragile et plus rapide, excelle dans le tir de précision. Enfin le spécialiste fera office de tank.



Trois classes, c'est peu, mais suffisant pour élaborer de vraies tactiques.

Chacune de ses trois classes dispose de son propre éventail d'armes. Libre à vous de les customiser, en fonction de ce que vous avez débloqué. Mais n'espérez pas obtenir l'arme absolue ou une combinaison plus dévastatrice qu'une autre.

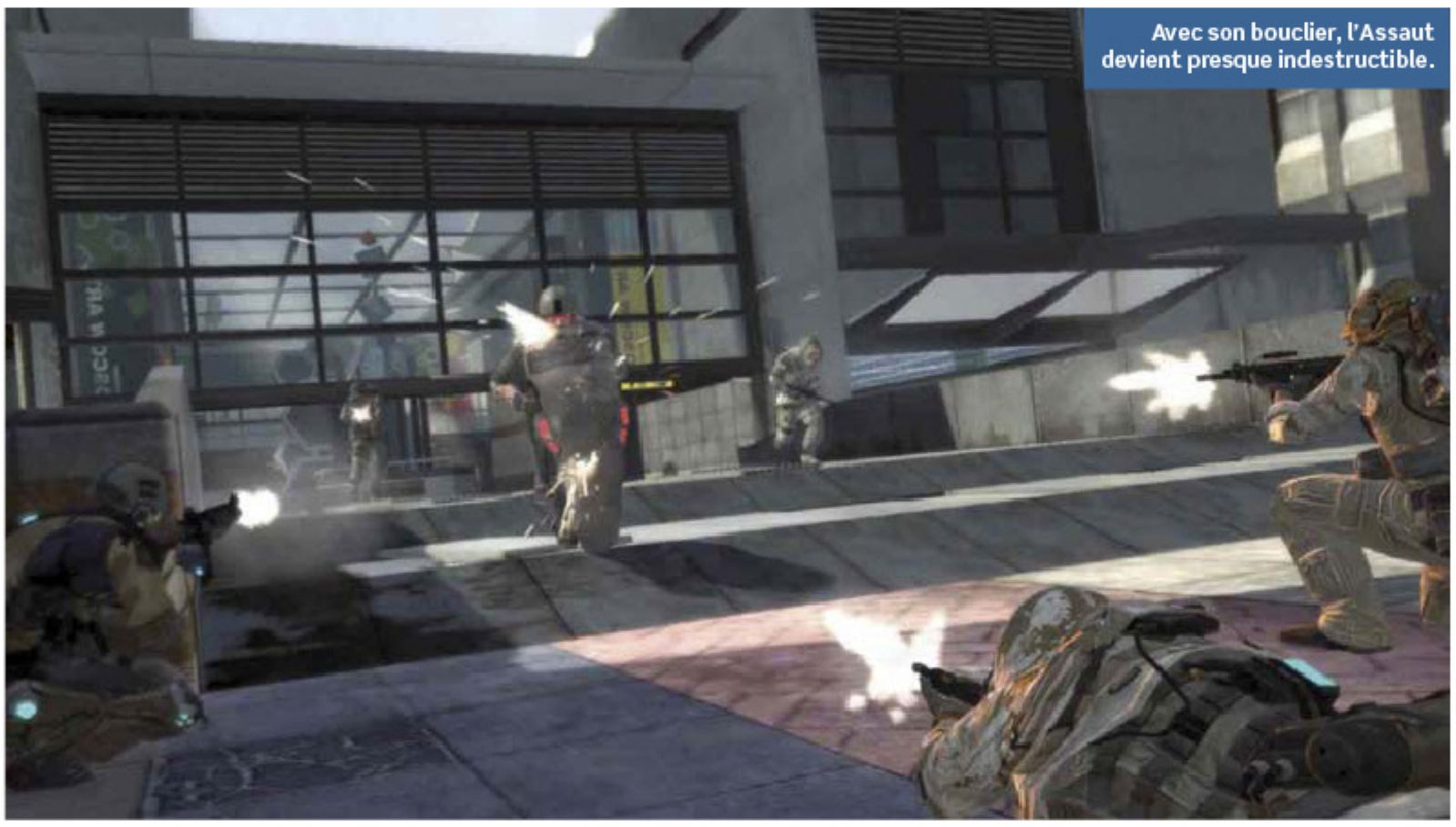


Les cartes permettront toutes les folies, et plus encore...

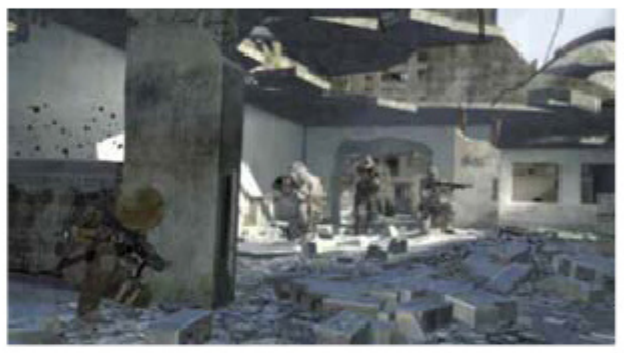
Si une arme possède un avantage, par exemple une plus grande portée, ce sera au détriment d'un autre aspect comme ses dommages, son recul ou sa cadence de tir.

Enfin, la dernière customisation concerne les capacités spéciales. De base, chaque classe possède une « capacité passive » qui s'applique à ses partenaires, à condition bien sûr qu'ils ne soient pas en train de faire leur intéressant en solo, de l'autre côté de la carte. Pour un Assaut, ce sera par exemple une meilleure régénération de l'armure, tandis que le Recon partagera sa connaissance des positions ennemies. S'il vous voit, toute son équipe vous voit, à condition à nouveau de ne pas trop s'éloigner.

Voilà un jeu qui tire réellement parti des possibilités du PC.



Avec son bouclier, l'Assaut devient presque indestructible.



En plus de ce pouvoir passif, chaque classe peut utiliser une « habileté active ». On en compte plusieurs pour chaque profession. Nous en avons testé deux qui se sont révélées très amusantes, à condition d'avoir le bon timing. L'Assaut peut activer un bouclier, qui se présente d'ailleurs comme une grosse plaque de métal et qu'il transporte dans son dos. Caché derrière, il peut encaisser toutes les attaques frontales ou presque. Le Sniper peut lancer son système Oracle qui lui permet de voir à travers les murs et dénicher les ennemis à l'aide d'un sonar. Très pratique, d'autant qu'il partage sa connaissance des positions adverses !

En plus d'offrir des applications intéressantes sur le terrain, ces capacités sont directement intégrées dans le level design des niveaux. Ici, pas de recyclage des cartes d'un mode solo ou d'un opus précédent de la série. Chaque carte est inédite et conçue pour un mode de jeu en particulier. Certains passages se prêtent ainsi à l'utilisation d'un pouvoir plutôt qu'un autre ou à la synergie entre les coéquipiers. De plus, développement PC oblige, les cartes sont plus grandes et exploitent mieux la verticalité que la plupart des FPS sur consoles. Après tout, c'est plus facile de regarder en l'air à la souris qu'au pad. De la même façon, le jeu intègre la notion de couverture. Les cartes sont parsemées d'abris pour se planquer, ou juste passer la tête et viser l'adversaire. Une simple pression sur la barre espace suffit pour se sentir en sécurité. Du coup, les batailles tournent pas mal autour de la notion de ligne de front avec tirs de couverture et progression prudente d'abri en abri.

Plusieurs modes de jeux seront proposés, avec sans doute les classiques Captures de drapeaux, Domination et autres Courses aux frags. Les matchs sont limités à du 8 contre 8 mais en contrepartie, vous ne jouez jamais pour rien, car chaque action, que ce soit un Assist, un Tué ou une Capture d'objectif, rapporte de l'expérience utile pour la progression en niveau. Si la montée en niveau relève surtout de l'indicateur de votre assiduité dans le jeu, elle sert aussi à débloquer l'accès à de nouveaux équipements et à d'autres capacités. Le tout s'achète avec de la monnaie virtuelle gagnée dans le jeu, ou achetée dans la boutique. Car, Free-to-Play oblige, certaines fonctionnalités seront optionnelles. A priori rien qui ne devrait déséquilibrer le jeu, mais ça concerne plutôt des améliorations cosmétiques ou la possibilité d'acquérir un serveur privé.

Mine de rien, ça fait rudement plaisir de voir l'une des séries emblématiques de l'âge d'or du PC revenir aussi en si bonne forme. Ubisoft devrait d'ailleurs s'appuyer sur les joueurs pour améliorer et fignoler *Ghost Recon Online*. C'est donc le moment de tenter votre chance sur ghostrecononline.com pour participer au bêta test cet été.

NOUVELLES TECHNOLOGIES

Commodore 64 et clavier Atari 400

Soyez vieux jeux !

Non, les ordinateurs estampillés Commodore n'ont pas totalement disparu ! La célèbre marque revient – une nouvelle fois ! – d'entre les morts pour faire rêver les nostalgiques de la glorieuse époque de l'Amiga et du C64. Les amateurs de cette bécane mythique peuvent d'ores et déjà faire l'acquisition d'une réplique plus vraie que nature du fameux Commodore 64… du moins par son esthétique. Car dans ses entrailles, la version de base de la « bête » dissimule une petite machine remise au goût du jour qui peut fonctionner sans problème sous Windows 7 ou Ubuntu. Oubliés le processeur asthmatique à 1 MHz et les 64 Ko de Ram du C64 d'antan, cette cuvée 2011 se dote d'un processeur Atom à double cœur cadencé à 1,8 GHz, épaulé par un chipset nVidia Ion 2 et de 2 Go de Ram ! À défaut de proposer un lecteur disquette de 5,25 pouces, la machine intègre dans sa carcasse un lecteur de carte Flash et un disque dur de 160 gigaoctets. De plus, elle dispose de ports USB et PS2 à l'arrière pour connecter des périphériques (souris, lecteur DVD…). Également bien pourvue en termes de connecteurs audio et vidéo, cette version remasterisée du C64 peut être reliée à un moniteur ou à un téléviseur via une prise DVI, VGA ou HDMI. Enfin, pour se connecter au Web, les utilisateurs peuvent employer une bonne vieille prise Lan, le WiFi (et le Bluetooth) n'étant proposés que dans les versions haut de gamme ! Mais ne vous y trompez pas ! Si cette machine dispose de « nombreux » raffinements technologiques, elle présente davantage les caractéristiques d'un Netbook de salon. Parfaite pour naviguer sur les sites Web et mater des vidéos HD, cette bécane au look rétro n'est, paradoxalement, pas destinée aux joueurs… ou peut être aux seuls adeptes de l'émulation C64. Alors, amis hardcore gamers, passez votre chemin !

Et si vous désirez apporter une touche désuète à votre machine surpuissante, tout espoir n'est pas perdu ! Vous pouvez toujours opter pour une solution nettement moins onéreuse – et aussi moins authentique –, en troquant votre clavier actuel pour un autre plus stylé et en remisant votre fanatisme pro Amiga au placard. Reprenant plus ou moins fidèlement le design et les couleurs de l'Atari 400, ce clavier USB assez rudimentaire fabriqué par Niyari ne s'entiche pas de futilités. Malgré son prix de vente qui dépasse très légèrement la centaine d'euros, il ne dispose pas d'écran LCD, ni de ports USB supplémentaires et il n'est proposé qu'en version QWERTY. Il a beau accumuler les lacunes, ce clavier possède pourtant un charme fou avec ses coloris – marron, jaune et orange – délicieusement rétro, mais aussi grâce à ses touches espacées au format chicklet (carrées) qui offrent, en théorie, un confort de frappe inégalé. Si le « remake » du Commodore 64 et le clavier Atari 400 titillent votre fibre nostalgique, soyez prévenus : ces produits n'étant pas distribués sous nos latitudes, il vous faudra donc passer par l'import et l'achat en ligne… Gare aux frais de douanes !

CULTURE
Un coup d'œil dans le rétro…

■ **PC C64 :** http://tinyurl.com/26sva4a
■ **Clavier Atari :** www.geekstuff4u.com

Ce qui s'est passé dans le monde du jeu ?
Racontez-nous vos histoires…
extralife2@yellowmedia.fr

ÉVÉNEMENT

Muséogames

À l'est d'Eden…

Bye bye Museogames ! Après avoir joué les prolongations pendant une bonne dizaine de mois et attiré près de cinquante mille visiteurs, l'exposition quitte le Musée des Arts et Métiers de Paris pour s'installer dans l'est de la France. Le temps d'un été, les pièces de l'association Mo5 délaissent donc la capitale pour s'exposer du 16 avril au 21 août en Alsace, et plus précisément dans les murs du musée EDF Electropolis de Mulhouse ! Joueurs alsaciens, préparez-vous à (re)découvrir quarante ans d'histoire de jeux vidéo à travers les interviews de développeurs ou de personnalités qui ont contribué à son développement, mais aussi en admirant les micros et consoles venus de tous les horizons et de toutes les époques. Plus qu'une simple exposition, l'intérêt de Museogames réside surtout dans l'interactivité avec les machines. Les joueurs peuvent ainsi s'essayer aux jeux les plus emblématiques d'une bonne vingtaine de bécanes mythiques qui font rêver les vieux joueurs.

En vrac, il est possible de rejouer à *Alex Kidd* sur Master System, *Metal Slug* sur Neo Geo, *PacMan* sur Atari VCS 2600, *SEGA Rally* sur Saturn et à bien d'autres titres marquants sur des machines anciennes ou plus modernes. En plus des consoles et micros, l'exposition propose de redécouvrir les joies de l'arcade via une demi-douzaine de bornes de *Super Street Fighter 2*, *Out Run* et même de tâter à l'étrange *Time Traveler*… une sorte de *Dragon's Lair* au rendu « holographique » qui vaut le coup d'œil ! Bref, les amateurs de retrogaming et de belles machines peuvent foncer sans plus tarder au musée EDF Eletropolis de Mulhouse pour découvrir ces chefs-d'œuvre du passé !

■ **Exposition Museogames au Musée EDF Electropolis de Mulhouse, du mardi au dimanche inclus, de 10 h à 18 h…**

NOUVELLES TECHNOLOGIES

Bopler

Le rythme au bout des doigts.

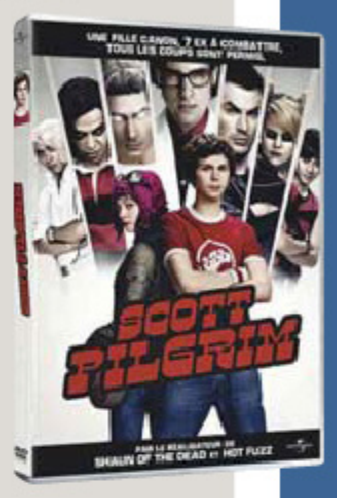
Le succès des jeux de Zynga sur Facebook et Myspace suscite l'intérêt des studios français, qui s'aventurent maintenant sur les terres du « social gaming ». Si le célèbre réseau social de Mark Zuckerberg croule sous des tonnes de quiz et autres mini-jeux anecdotiques qui plombent la productivité des salariés, Facebook devra compter à l'avenir sur les jeux de la plate-forme Bopler Games. Plutôt que de réaliser un énième clone rustique de *Farmville*, le studio parisien MXP4 s'est attelé au développement de jeux « musicaux » d'un nouveau genre. Pour l'heure, seuls quatre mini-jeux sont disponibles et tous reposent sur des gameplays variés. Après avoir proposé un jeu de rythme basique, Bopler Games offre aussi de s'essayer à un shoot them up, à un puzzle game et même à un petit jeu d'arcade sans prétention. Si le rapport avec la musique peut paraître assez flou pour ces trois derniers types de jeux, sachez que la bande-son influencera pourtant radicalement l'expérience !
Avant de lancer l'un des titres du catalogue, vous sélectionnez un morceau (rock, pop, folk, R'n'B, techno) dans la liste de plages de bandes-son, et selon sa structure – harmonies, tempo – le rythme du jeu s'en retrouve changé. Une idée très originale, certes, mais qui a été déjà exploitée il y a quelques années par des jeux comme *Vib-Ribbon* sur PlayStation ou *Rez* sur Dreamcast et PS2.

En pratique, dans le shoot them up, les vagues d'ennemis déferlent plus ou moins vite et leur formation varie en fonction du morceau sélectionné. Le but de chaque jeu est donc d'engranger assez de points le temps d'une chanson pour défier ses contacts Facebook et les inviter à faire mieux. Une course au score plutôt sympa ! On regrette que le modèle économique choisi par MXP4 oblige finalement le joueur à faire l'achat d'un morceau dématérialisé pour jouer aux mini-jeux à volonté sans être bridé par une limite de soixante secondes.

■ www.boplergames.com

DVD

UNE SECONDE CHANCE...



Après seulement une semaine d'exploitation dans un nombre limité de salles en France, le couperet est tombé : *Scott Pilgrim* n'a pas fait recettes. On peut même parler de four... Si vous avez raté la dernière réalisation d'Edgar Wright, réjouissez-vous, tout n'est pas perdu ! Sortez le soda et les Chips, le film étant désormais disponible à la vente en DVD et Blu-ray, vous allez pouvoir vous livrer à une petite session de rattrapage. Ce *Scott Pilgrim* narre les péripéties d'un grand adolescent un brin rêveur et fleur bleue, qui doit livrer bataille aux sept ex-petits amis d'une jolie fille pour avoir le droit de sortir avec elle. Jusqu'ici, rien d'exceptionnel, excepté que les anciens prétendants ont tous en commun de disposer de super-pouvoirs ou de capacités physiques hors du comun. Scott ayant heureusement du répondant, les affrontements donnent lieu à des scènes d'action pêchues et bourrées d'effets spéciaux, qui en mettent plein la vue.
Si la mise en scène lors des combats est survoltée, le reste du temps la narration est tout aussi frénétique, fidèle à la BD de Bryan Lee O'Malley... au point d'en être parfois un peu décousue ! Pas évident de suivre Scott Pilgrim dans ses aventures... Pourtant, ce film ne manque pas de charme. Il foisonne de références aux jeux vidéo et aux mangas, et son casting est très attachant. Sans crier au chef-d'œuvre, *Scott Pilgrim* se présente comme un petit film geek sympathique et délirant, comme on les aime, et qui s'apprécie entre ami(e)s !

***Scott Pilgrim*, d'Edgar Wright, disponible en DVD et Blu-ray (15 et 20 euros environ).**

MODE

COLLECTION MGS PEACE WALKER

Victime de la mode.

Vous n'êtes pas un adepte du cosplay ou de la couture et pourtant, vous aimeriez porter dans la vie de tous les jours des tenues semblables à celles de vos héros préférés ?... Le port de la cape rouge ou des tenues en latex étant difficilement envisageable – en public –, les fringues plus discrètes de la collection MGS Peace Walker vous permettront de ne pas subir les quolibets de vos collègues et de passer inaperçu... Sauf peut-être aux yeux des fans du dernier épisode de *Metal Gear Solid* ! La gamme de vêtements propose ainsi des t-shirts aux motifs de « Militaires Sans Frontières » et de Fox Hound, ainsi que d'autres habits plus discrets comme la casquette, le coupe-vent, le pantalon de treillis ou la veste kaki identique à celle de Kaz Miller, le mentor de Solid Snake. Fabriquée par Musterbrand en collaboration avec Konami, cette ligne de vêtements n'est malheureusement pas prévue pour être distribuée pour le moment en Europe. Du coup, les fans de la saga *MGS* (et de *Peace Walker* en particulier) devront tenter de passer par l'import pour mettre la main sur ces habits vendus à un prix assez raisonnable... avant frais de douanes !

■ www.metalgearsolid-store.com

Courrier

Illustrations de **David Lyttleton**

Des mots pour le dire...

LA LETTRE DU MOIS

Sauvez les consoles...

Bonjour,
Fidèle lecteur de votre magazine depuis des années (début de mail ô combien classique), je vous écris pour exprimer un certain ras-le-bol de relever au moins une, voire plusieurs critiques « anti-consoles » (en l'occurrence, je joue sur une PS3) dans pratiquement chacun de vos numéros… En outre, ces critiques font rarement preuve d'objectivité.
Il y a trois paramètres que vous ne prenez pas en compte dans vos attaques à l'encontre de vos « cousines » du jeu vidéo : le prix, le coût et le temps de jeu. Plus jeune, j'étais un « vrai » gamer PC, avec tout ce que cela implique : renouvellement fréquent du matériel, systèmes de refroidissement alternatif, overclocking, benchmarks, montage perso, optimisation parfaite… La totale !
Alors primo, le jeu sur PC coûte (très) cher. Dans votre dernier numéro, vous faites le test d'une énième carte graphique à 230 euros en précisant que « […] le constructeur a choisi de rester dans la fourchette « basse » de la gamme »). J'ajoute qu'en additionnant les prix de tous les composants bas de gamme de votre comparatif mensuel, j'obtiens la somme de 310 euros (sans la Ram et tout le reste). Et je vous mets au défi de faire tourner *Crysis 2* au même niveau de qualité graphique, avec le même framerate que sur PS3 (sur une télévision 50 pouces Full HD bien évidemment), avec 310 euros (à renouveler régulièrement qui plus est !).

Deuxio, notez aussi que le jeu sur PC peut parfois prendre du temps. Et quand on dispose de moins de temps libre, on souhaite profiter à 100 % de ce temps pour jouer. Quelle frustration, quel énervement quand on achète un jeu sur PC et qu'il ne fonctionne pas à cause d'un mauvais pilote ou d'un système de protection à coucher dehors.
C'est extrêmement rare de mettre directement le support et de jouer dans les cinq minutes qui suivent.
Enfin, dernier point, le coût pour les développeurs. Même en comptant la participation exorbitante exigée par Sony (ça marche aussi pour les autres) pour sortir un jeu sur sa console, il est plus profitable et moins coûteux pour un studio d'utiliser une plate-forme unique de développement. La réalité économique est imparable.
Alors, oui, c'est tout bonnement scandaleux que Bioware ait massacré *Dragon Age* en bâclant son successeur pour le public « console », mais finalement il n'a pas eu le succès escompté, ni auprès de la presse, ni auprès des joueurs console qui ne sont pas majoritairement idiots.
Alors halte à la critique systématique dès qu'une suite « multi-supports » est moins bonne que son aînée « mono-support »…
Notez que je suis toujours abonné à votre magazine, car la presse gratuite n'offre pas le sérieux que je recherche chez tout journaliste. Mais à mon sens, le sérieux dans le journalisme passe aussi par davantage d'objectivité…
P.-S. : Je vous vois venir à 150 km sur la faille de sécurité du PSN qui a contraint Sony à suspendre son service plus d'une semaine (toujours pas rétabli au moment où je vous écris), avec pour conséquence le vol de numéros de cartes bleues de ses clients, et je vous arrête. J'espère que vous n'irez pas gâcher de l'espace dans votre prochain numéro à ce sujet.
Ça n'a rien à voir, et ça n'altère pas les qualités intrinsèques du produit. En revanche, vous pourrez pester contre Sony s'il maltraite ses clients en ne leur proposant pas la moindre compensation.
Cordialement,
Samy

Bonjour,
Parlons simplement. En dépit de ce que tu penses, nous tenons compte des arguments que tu cites (le prix, le coût et le temps de jeux) dans nos critiques de jeux. Bien évidemment, un PC coûte généralement plus cher à l'achat qu'une console de salon, quelle que soit la console d'ailleurs, PS3 ou Xbox 360. En revanche, tu peux faire bien plus de choses avec un PC qu'aucune de ces consoles… Mais revenons à ta remarque sur nos « critiques systématiques » des jeux multiplates-formes. C'est, en fait, loin d'être le cas. Tout d'abord, la majorité des « gros » titres sont multiplates-formes et nous sommes loin de les descendre tous (bien au contraire). Qui plus est, nous ne détestons pas les consoles, puisque tous les membres de la rédaction en possèdent plusieurs (de salon et portables). En revanche, ce que nous regrettons parfois, c'est le manque de soin (et quelque part de respect) apporté à certaines versions, qui pâtissent des limitations inhérentes aux consoles. Car si nos lecteurs (dont tu fais partie) préfèrent jouer sur PC (sinon ils n'achèteraient pas PC Jeux*), c'est pour profiter de la plus-value qu'offre cette plate-forme (meilleurs graphismes, 3D, mods, contenu modifiable…) et non pour avoir une version par trop bridée.* Dragon Age II *en est un parfait exemple et nous nous devions de le dire. De même, comment cautionner totalement un portage d'un FPS qui ne serait jouable qu'au pad, alors que tout le monde s'accorde à dire que le couple clavier/souris reste ce qu'il y a de plus précis… Bref, nous ne faisons pas de « racisme » anti-console, mais nous défendons les joueurs PC qui, justement, investissent dans des machines « coûteuses » et espèrent avoir des jeux en rapport. Sinon, bien sûr, autant acheter une console (qui ne te proposera actuellement pas des jeux en full HD, car limité généralement à 720 pixels, contre 1 080 pour un « bon » PC !). Nous tenons à être objectifs, mais nous défendons avant tout le PC et ses joueurs.*
P.-S. : Nous ne ferons aucun commentaire sur Sony et le PSN, le constat étant déjà assez affligeant comme ça (aussi peu de sécurité pour des infos aussi importantes…) et dans le fond, ça n'a rien à voir avec le sujet de ton courrier.
PCJEUX

NFS Shift 2 : Unleashed, un jeu multiplates-formes bien pensé sur PC.

C'est quoi ces prix ?!

Bonjour *PC Jeux*,
Une question pique ma curiosité : comment fait-on pour essayer de comprendre la politique tarifaire des éditeurs ?
Je m'explique : plusieurs enseignes vendent aujourd'hui *BioShock 2*, considéré comme un bon jeu, à 5 euros. À l'opposé, *Modern Warfare 2* ne se vend guère en dessous des 30 euros, alors que ces deux titres, cités en exemple, sont sortis entre fin 2009 et début 2010…
Les éditeurs fixent-ils leurs prix en fonction du succès commercial du titre ? Y a-t-il d'autres paramètres pris en compte pour établir un prix ?
À bientôt,
Guillaume

Bonjour
En effet, dans la plupart des cas, les éditeurs se basent sur la popularité d'un jeu pour fixer son tarif au fil du temps. Comme tu l'as si bien remarqué, un COD *(très populaire) ne voit son prix baisser drastiquement qu'à la sortie de l'épisode suivant. Au contraire,* BioShock 2 *(qui ne s'est pas très bien vendu) a vu son prix baisser rapidement afin que son éditeur rentabilise au maximum son développement, de façon à convaincre, peut-être, certains joueurs de la qualité de la série et, éventuellement, les intéresser au développement d'une suite.* **PCJEUX**

> Nous regrettons parfois le manque de soin apporté à certaines versions multi-supports

À quand full-life ?

Bonjour à toute la rédac',
1) En faisant des recherches sur Youtube, j'ai trouvé une vidéo de *Half-Life 2 : Episode 3* qui, à la fin, nous disait : (sic) « Sortie en 2011 ». Alors, ma question est : est-ce bien vrai ? Et si c'est le cas, quelle date a été retenue ?
2) Connaissez-vous la date de sortie de *Deus Ex 3* ?
3) Est-ce qu'il serait possible de regrouper les mods pour *Half-Life 2*, et par extension, ces épisodes qui selon vous sont les plus intéressants, sur un même CD ?
4) Est-ce que vous avez déjà offert le jeu *Prototype* avec un numéro et, si oui, lequel ?
Voili, voilou. Bonne continuation et encore bravo pour votre boulot.
Wolf Boy

Bonjour à toi Wolf,
1- En effet, Half-Life 2 : Episode 3 *était prévu pour cette année, mais Valve n'ayant pas du tout évoqué ce jeu depuis des lustres, on peut raisonnablement estimer que son développement a été suspendu.*
2- Deus Ex : Human Revolution *sortira le 26 août 2011 dans toutes les bonnes crèmeries.*
3- Nous ne le prévoyons pas dans un avenir proche, mais l'un de nos confrères a consacré un Hors Série aux mods et tu n'auras aucun mal à trouver les meilleurs via Steam ou ModDB.
4- Non, jamais. Et cela ne risque pas d'arriver, car Activision ne participe pas à ce type d'opération. **PCJEUX**

Pas de *Red Dead Revolver* sur PC !

EN BREF

J'ai lu que *Diablo III* était presque fini. Pensez-vous qu'il sortira cette année, car j'ai vraiment trop envie d'y jouer !
Cyril,
En effet, l'un des membres de l'équipe a confirmé que le jeu était proche d'être fini. En revanche, rien ne dit que Blizzard le sortira dans la foulée, car l'éditeur est connu pour attendre le meilleur moment et, bien évidemment, que le jeu soit le plus débuggé possible. **PCJEUX**

Salut la rédac,
Pouvez-vous me dire quand sortira *Red Dead Revolver* sur PC ?
Emmanuel.
Malheureusement pour nous, Rockstar ne semble pas décidé à sortir son GTA-like version western sur nos machines. C'est regrettable, car il semble qu'il s'agisse d'un excellent titre. Mais qui sait, un miracle peut toujours arriver... **PCJEUX**

POUR NOUS ÉCRIRE...

Parce que les jeux sont votre passion !

Envoyez vos lettres à PC Jeux, rubrique courrier, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret. Par e-mail à l'adresse : pcjeux2@yellowmedia.fr

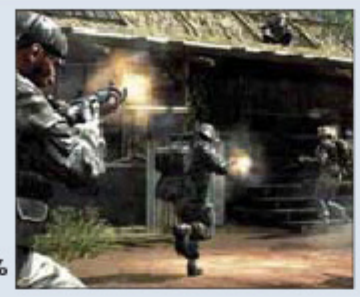
Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : **« Je donne l'autorisation de publier mon article. »** L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engageant que la responsabilité des lecteurs.

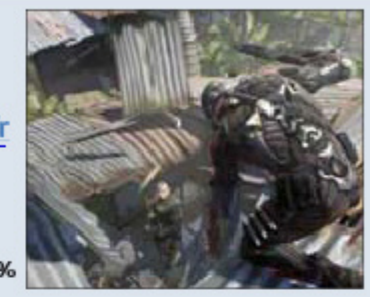
LE TOP JEUX

Indispensables, incontournables... Bref, rigoureusement nécessaires !

FPS

LE JEU DU MOMENT	L'ALTERNATIVE	LE CLASSIQUE
CALL OF DUTY : BLACK OPS Activision/Blizzard Treyarch www.callofduty.com PCJ 154, 90%	**S.T.A.L.K.E.R. : CALL OF PRIPYAT** GSC Game World bitComposer Games http://cop.stalker-game.com PCJ 145, 90%	**CRYSIS** Electronic Arts Crytech www.electronicarts.fr PCJ 117, 95%

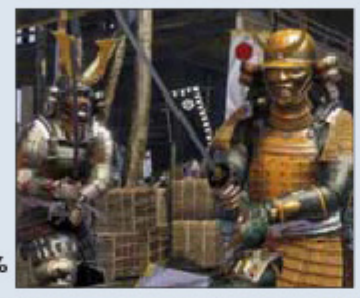
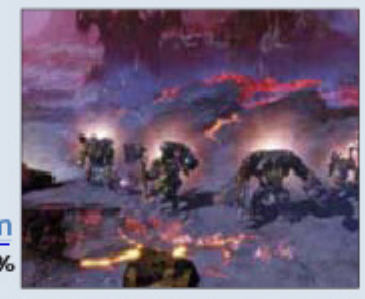




Mais aussi *Medal of Honor* ■ *Call of Duty 2* ■ *F.E.A.R.* ■ *Far Cry* ■ *Frontlines : Fuel of War* ■ *Far Cry 2* ■ *Call of Duty : Modern Warfare 2* ■ *Half-Life 2 Orange Box* ■ *Metro 2033 : The Last Refuge*

STRATÉGIE

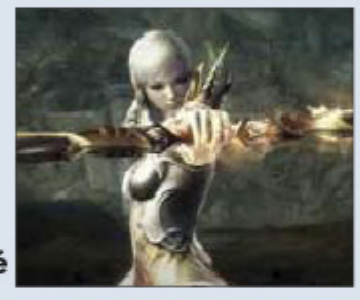
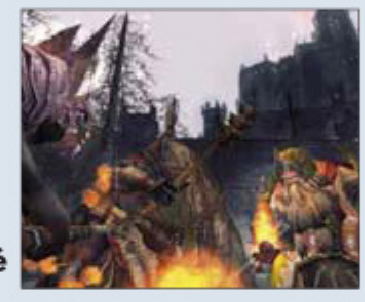
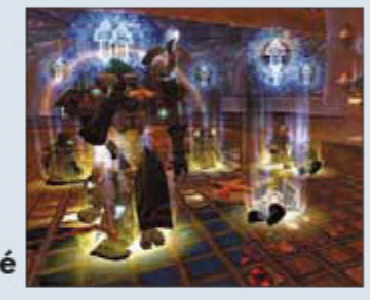
TOTAL WAR : SHOGUN 2 SEGA The Creative Assembly www.totalwar.com PCJ 158, 92%	**WARHAMMER 40K : DAWN OF WAR II RETRIBUTION** Relic Entertainment THQ www.dawnofwar2.com PCJ 157, 90%	**STARCRAFT II : WINGS OF LIBERTY** Activision/Blizzard Blizzard www.blizzard.com PCJ 150, 97%

Mais aussi *Supreme Commander* ■ *Company of Heroes* ■ *Sins of a Solar Empire* ■ *World in Conflict* ■ *Command & Conquer 3* ■ *WarCraft III* ■ *Dawn of War : Chaos Rising* ■ *Napoleon : Total War* ■ *Civilization V*

MMORPG

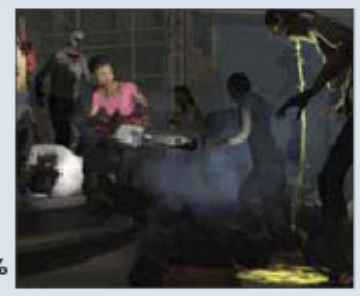
AION NcSoft NcSoft http://fr.aiononline.com Non testé	**LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE** Codemasters Turbine www.lotro-europe.com Non testé	**WORLD OF WARCRAFT** Activision/Blizzard Blizzard www.blizzard.com Non testé

Mais aussi *Anarchy Online* ■ *Dark Age of Camelot* ■ *EverQuest 2* ■ *Lineage 2* ■ *City of Villains* ■ *Eve Online* ■ *Guild Wars* ■ *Age of Conan* ■ *Warhammer Online : Age of Reckoning*

MULTI

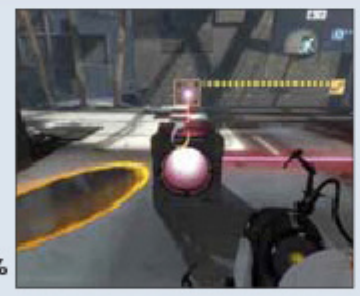
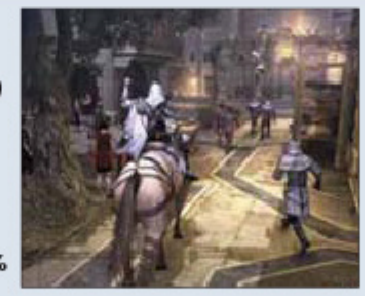
LEFT 4 DEAD 2 Valve Turtle Rock Studio www.l4d.com PCJ 142, 94%	**LEAGUE OF LEGENDS** GOA Riot Games www.goa.fr Non testé	**TEAM FORTRESS 2** Valve Valve www.valvesoftware.com PCJ 117, 88%



Mais aussi *Battlefield 1942* ■ *Quake III Arena* ■ *Enemy Territory : Wolfenstein* ■ *Battlefield 2* ■ *Defcon : Everybody Dies* ■ *Enemy Territory : Quake Wars* ■ *Unreal Tournament III* ■ *Counter-Strike : Source*

ACTION/ AVENTURE

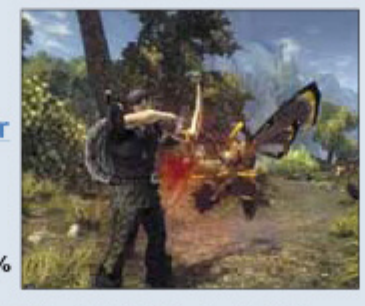
PORTAL 2 Valve Valve www.thinkwithportals.com PCJ 160, 94%	**ASSASSIN'S CREED : BROTHERHOOD** Ubisoft Ubisoft assassinsc-reed.fr.ubi.com PCJ 158, 92%	**BATMAN : ARKHAM ASYLUM** Square Enix Rocksteady www.batmanarkhamasylum.com PCJ 139, 94%

Mais aussi *Thief 3 : Deadly Shadows* ■ *Beyond Good & Evil* ■ *Mirror's Edge* ■ *Resident Evil 5* ■ *Prototype* ■ *Bioshock 2* ■ *Darksiders* ■ *GTA IV : Episodes from Liberty City* ■ *Dead Space 2*

RPG

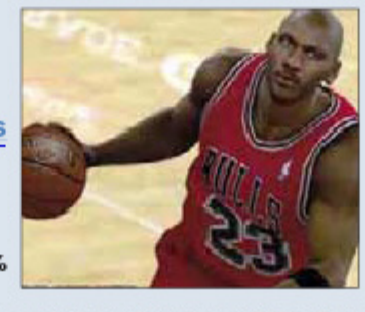
MASS EFFECT 2 Electronic Arts BioWare www.masseffect.bioware.com PCJ 144, 93%	**RISEN** Koch Media Piranha Bytes http://risen.deepsilver.com PCJ 140, 88%	**DRAGON AGE : ORIGINS** Electronic Arts BioWare http://dragonage.bioware.com PCJ 140, 95%



Mais aussi *Mass Effect* ■ *Neverwinter Nights 2* ■ *Gothic 3* ■ *The Witcher* ■ *Risen* ■ *Star Wars : KOTOR* ■ *Torchlight* ■ *Fallout 3* ■ *Oblivion*

SPORT

COLIN MCRAE DIRT2 Codemasters Codemasters www.dirt2game.com PCJ 142, 93%	**NBA 2K11** 2K Games 2K Games 2ksports.com/games/nba2k11 PCJ 154, 90%	**PRO EVOLUTION SOCCER 2011** Konami Konami http://fr.games.konami-europe.com PCJ 152, 90%



Mais aussi *Rugby 2005* ■ *NHL 2006* ■ *Tiger Woods 2006* ■ *Madden 2006* ■ *GT Legends* ■ *GTR 2* ■ *Test Drive Unlimited* ■ *Race Driver : GRID* ■ *Football Manager 2010* ■ *Virtua Tennis 3* ■ *SBK X* ■ *Need for Speed : Hot Pursuit*

Flagrants Délires

Des images incroyables dont vous êtes les auteurs.

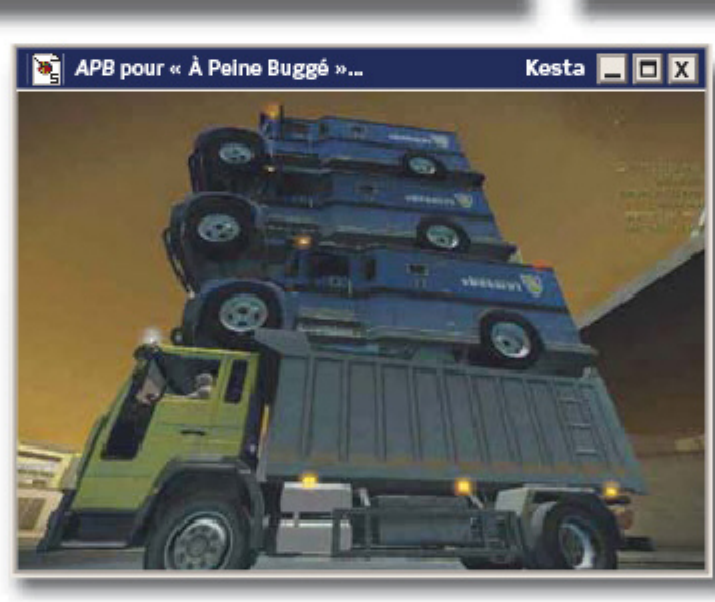
Trop dur ? Achetez des bras ! — Alain

LE GAGNANT !

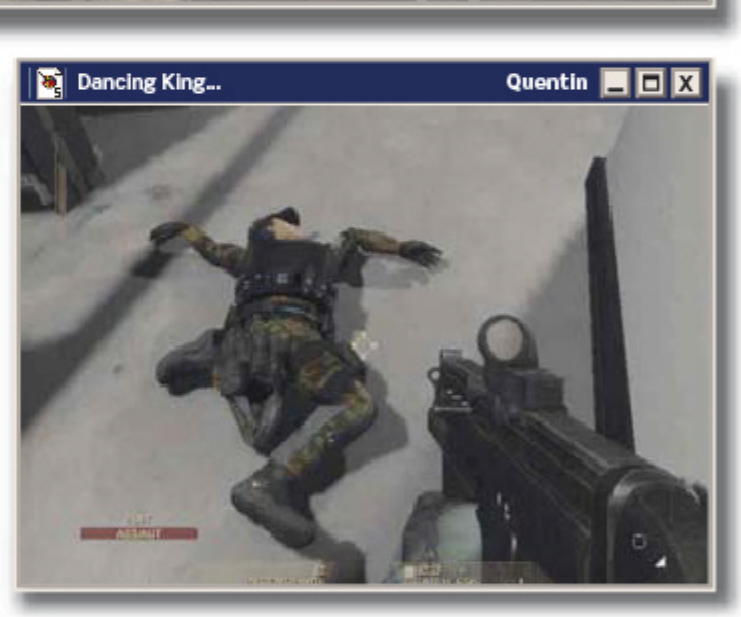
C'est aussi ça, l'esprit de corps. — Jérémy

La colline a des flèches... — Adrien

APB pour « À Peine Buggé »... — Kesta



Dancing King... — Quentin



RÈGLEMENT

YELLOW MEDIA SAS au capital de 1 218 475 euros immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B388330417, ayant siège au 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France Métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de YELLOW MEDIA SAS et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints). La détermination du gagnant s'effectuera par une sélection réalisée par un jury composé de membres de la rédaction. Chaque participant devra renvoyer la réponse par e-mail à : flag2@yellowmedia.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra le jeu *Portal 2*, d'une valeur d'environ 50 euros.

Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société YELLOW MEDIA SAS, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Yellow Media. Pour les Flagrants Délires, envoyez vos meilleures captures d'écran. Vous pouvez utiliser un petit logiciel très pratique (HypersnapDX).

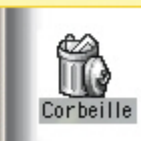
HYPERSNAP DX

Voici plus de précisions pour utiliser **HypersnapDX**. Tout d'abord, il faut toujours lancer le logiciel de capture d'image avant le jeu. Ensuite, allez dans le menu **Capture** et sélectionnez **Enable DirectX and Glide Capture** pour configurer le logiciel en fonction des caractéristiques de votre carte vidéo. Les différents choix effectués, cliquez sur **OK**. Revenez dans le menu **Capture**, désactivez **Restore after Capture** puis cochez **Quick Save**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous laisse choisir l'endroit du disque dur où vous désirez stocker vos images. Une dernière chose, **Arrêt Défil** est la touche par défaut pour prendre une photo. Réduisez donc sans la fermer totalement la fenêtre d'**Hypersnap** puis commencez votre partie et appuyez sur **Arrêt Défil** pour prendre vos clichés. Ils se logeront directement dans le répertoire que vous avez indiqué à l'aide de la commande **Quick Save**.

Trop facile... — Bob

À la poubelle ce mois-ci...

« À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ». Et du coup, cher Bob, ton image finit à la poubelle. Car en ayant choisi de labourer les terres buggées de Farming Simulator, *on peut dire que tu as cédé à la facilité ! C'est certainement l'un des pires titres que nous ayons testé dans ce magazine, bourré de défauts... Bon, rassure-toi, ce n'est pas vraiment une sanction. Prends plutôt ça comme une incitation à fixer la barre un peu plus haut la prochaine fois !*



LE GAGNANT DE CE MOIS-CI REMPORTE LE JEU *PORTAL 2*

CONSEILS D'EXPERT SUR...
...LES CONSOLES DE JEU, LE FLÉAU DU PC

Fini le temps où nos machines régnaient en maîtres !

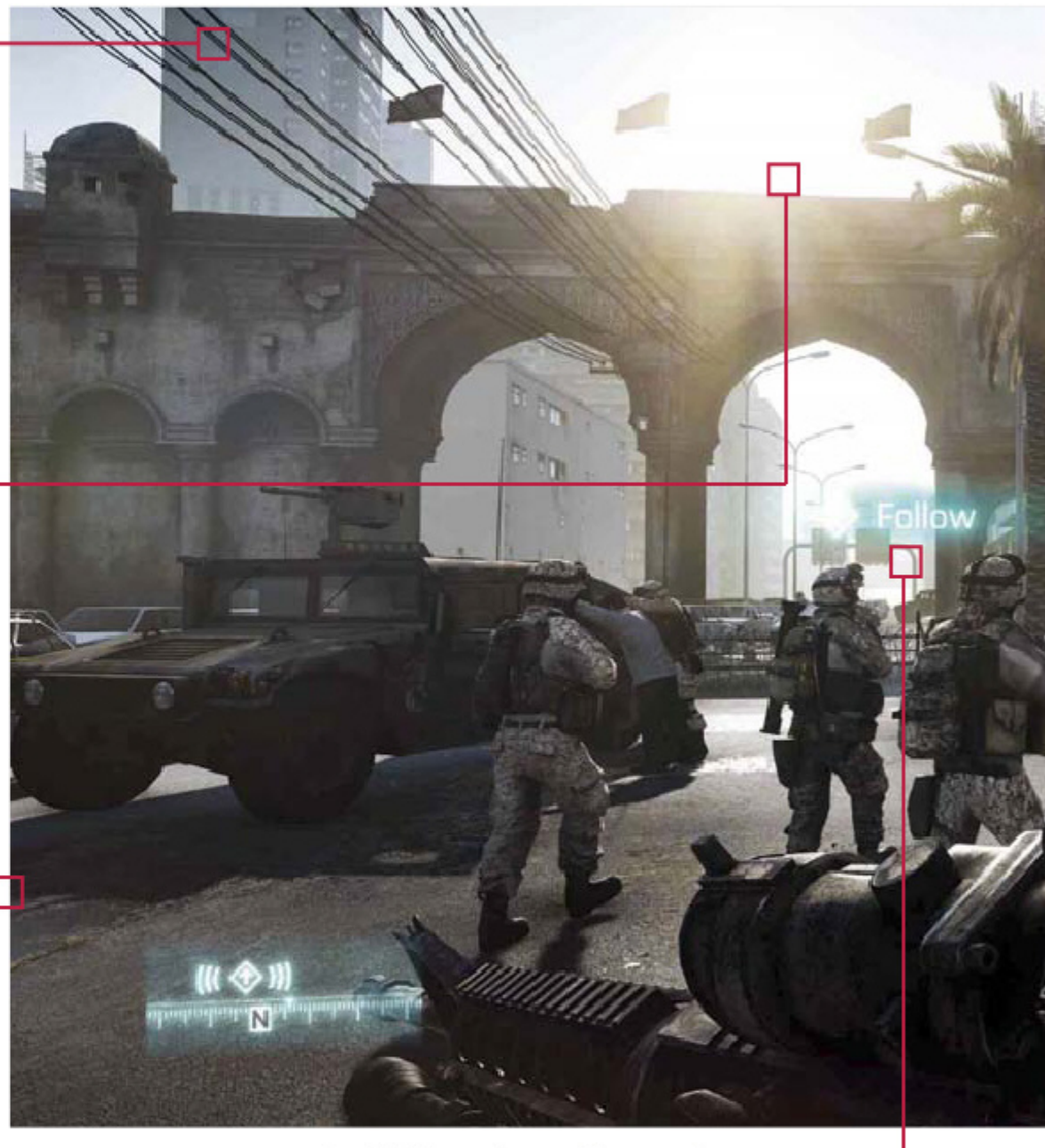
THOMAS DIOUF

Triste constat que dressent les joueurs PC. Il est loin, le temps où l'ordinateur représentait un incontestable leader technologique. Il est loin, ce temps où nous pouvions doucement nous moquer des « consoleux » et de leurs machines sous-puissantes. *Doom. Half-Life. Unreal. Giants. Sacrifice.* Tous ces titres, à leur sortie, constituaient de véritables « tueries graphiques », ce qui se faisait de plus beau en matière de 3D temps réel. L'achat d'un GPU haut de gamme et d'un gros processeur étaient amplement justifiés. Les développeurs créaient d'abord leur jeu sur ordinateur. Ensuite, s'ils rencontraient le succès, ils effectuaient, dans la douleur, un portage vers les consoles de salon. Mais ce temps est révolu. Regardez *Crysis 2*. Un jeu « AAA », développé pour DirectX 9.c, une version de l'API de Microsoft mise à disposition du grand public en 2004. C'est un portage de la version pour consoles, qui ne gèrent pas les shaders de DirectX 10 ou 11 !

Qui développe aujourd'hui un jeu sur PC avant de le porter sur console ? Plus personne, ou presque… Nos machines n'intéressent plus grand monde.

Le mal prend racine avec *Halo*. Nous sommes au tournant des années 2000. Microsoft cherche un jeu pour promouvoir le lancement de la Xbox. À l'époque, Bungie, le développeur, s'amuse à faire des démonstrations confidentielles à une presse spécialisée médusée par l'incroyable moteur graphique. Microsoft flaire le bon coup, rachète la société, abandonne les versions Mac et PC, gonfle les équipes et leur donne pour objectif de finir le titre pour le lancement de la console en novembre 2001. Coup de maître : *Halo* pour Xbox est un chef-d'œuvre. Les consoleux sont immédiatement contaminés par le virus du FPS, genre jusque-là totalement mineur. Coup dur pour les joueurs PC qui n'auront droit, plusieurs années plus tard, qu'à une honteuse version de *Halo* particulièrement mal réalisée. Les éditeurs et les développeurs se jettent sur la Xbox, qui apparaît comme un nouvel eldorado. Dans les années qui suivent, le phénomène prend de l'ampleur. On fait des jeux pour Xbox ou PlayStation 2 que l'on vend jusqu'à 70 euros et, ensuite, on les porte sur PC. Pour les développeurs c'est tout bénéf' : pourquoi perdre du temps, donc de l'argent, à débugger un jeu pour qu'il fonctionne sur des centaines de cartes graphiques et de dizaines de versions de drivers ? En 2005, Microsoft enfonce le clou avec la Xbox 360, une console puissante capable d'afficher de très beaux jeux dans une résolution de 1 280 x 720 pixels. Avec les années, son prix va progressivement chuter et atteindre les 179 euros. Un cap est franchi : une console complète coûte moins cher qu'une carte graphique milieu de gamme ! Et avec le déploiement du haut débit partout dans le monde, le piratage explose. Tout le monde ou presque, avec une ligne ADSL et un peu de patience, peut télécharger illégalement le tout dernier titre à la mode. Certes, le piratage existe aussi sur console, mais la pratique est beaucoup moins répandue. Développer uniquement pour PC devient risqué commercialement. En 2007, l'expérience *Crysis* finit de traumatiser éditeurs et développeurs. *Crysis*, véritable jeu DirectX 10 attendu par tous les hardcore gamers, sort tellement mal optimisé que même les machines à 3 000 euros n'arrivent pas à le faire tourner correctement. Les joueurs sont amers. Ils préfèrent le pirater plutôt que de l'acheter, avec cette question ironique : « Est-ce que ça peut faire tourner *Crysis* ? », à longueur de forums. En termes d'image, c'est un dur retour de bâton pour Crytek et EA.

> Les consoles et le piratage ont bridé l'innovation technologique



L'aliasing est particulièrement marqué dans les jeux PlayStation 3. La Xbox 360, dont le GPU a été conçu par ATI, s'en sort un peu mieux. Sur PC, on peut régler l'antialiasing sur 16x et se débarrasser définitivement de tous les effets d'escalier.

Le HDR, cette technique qui permet de modifier l'intensité de la lumière en temps réel, est géré de manière bien plus complexe par nos GPU, ce qui donne une image bien plus réaliste.

Elles sont bien gentilles les consoles de salon, mais elles ont bien du mal à afficher et calculer de la 3D temps réel dans une résolution qui dépasse les 1 280 x 720 pixels. Avec un seul GPU, sur PC, on peut atteindre les 5 760 x 2 400 pixels. Na !

Les GPU des cartes graphiques modernes embarquent au moins 1 Go de mémoire vidéo dédiée. Résultat, on peut afficher beaucoup plus d'objets dans la profondeur de champ.

INFOS SYSTÈME

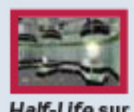
›LES PORTAGES...

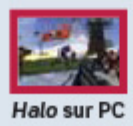
›... mémorablement mauvais !

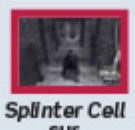
Deus Ex sur PlayStation 2

Far Cry Instincts sur Xbox 360

GTA IV sur PC


Half-Life sur PlayStation 2

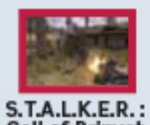

Halo sur PC

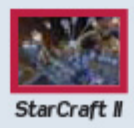

Splinter Cell sur PlayStation 2

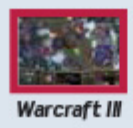
›Mais il existe encore des exclusivités sur PC !

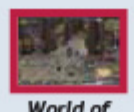
ArmA II

Flight Simulator X


S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat


StarCraft II


Warcraft III

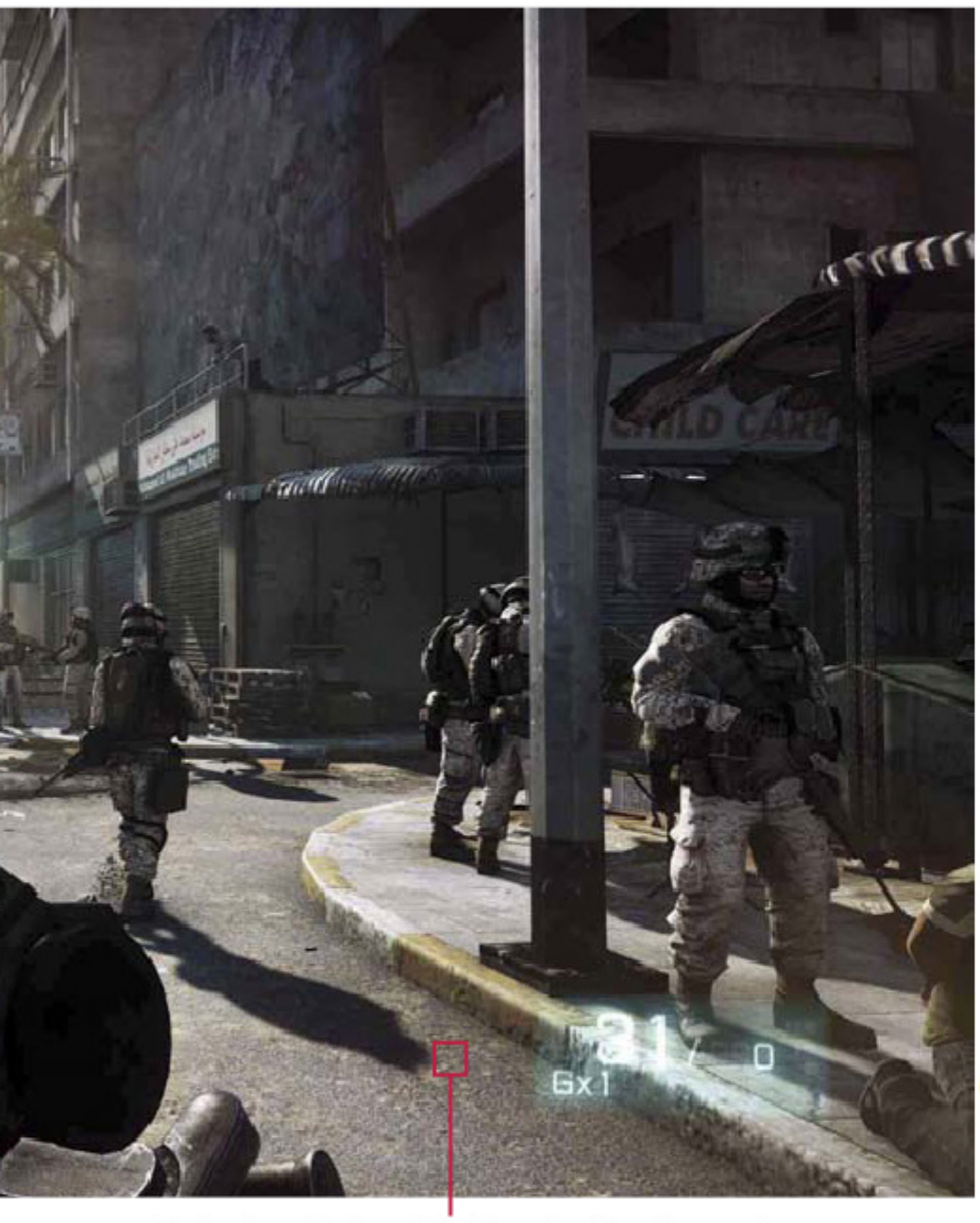

World of Warcraft

PCJEUX LEXIQUE LE JARGON DU JOUEUR

AAA › « Triple A ». Terme utilisé essentiellement par les développeurs et qui leur permet de définir l'objectif de qualité d'un jeu. Un titre « AAA » est un titre haut de gamme, conçu pour toucher un très vaste public.

Portage › Ce terme désigne l'opération qui consiste à adapter le code source d'un programme conçu pour une plate-forme A, afin qu'il puisse être exécuté sur une plate-forme B. Concrètement, si un jeu PlayStation 3 doit sortir sur PC, ses développeurs doivent réécrire la grande majorité des lignes de code. C'est un travail de longue haleine, parfois confié à des sociétés tierces. Le plus facile consiste toujours à écrire le code en parallèle pour toutes les plates-formes. C'est ce qui explique le succès des moteurs comme l'Unreal Engine 3, dont les outils sont spécialement conçus pour faciliter la création de contenu multiplates-formes.

Shaders › Un shader est un morceau de code écrit par un programmeur qui, une fois interprété par DirectX puis par le pilote de la carte graphique, affichera un effet. Mais pour calculer des shaders en temps réel, il faut impérativement que le GPU soit équipé d'unités de calcul dédiées à leur traitement.



Les textures des jeux vidéo PC sont systématiquement plus détaillées que celles des jeux sur consoles. 512 Mo de mémoire vidéo pour la Xbox 360 et 2 x 256 Mo pour la PlayStation 3... Les consoles doivent faire des compromis.

Pari tenté, pari perdu. Moralité : mieux vaut faire un mauvais portage de jeu Xbox que tenter la moindre innovation technologique.

Qui, aujourd'hui, a envie d'épater la galerie et de ravir les millions de gamers hardcore ? Le développeur DICE… et c'est à peu près tout ! Amis amateurs de beaux pixels, vous aurez, pour la première fois depuis *Crysis* en 2007, l'occasion de profiter à 100 % de votre PC et de vous en mettre plein les yeux avec *Battlefield 3*, dont la sortie est prévue à l'automne prochain. Enfin un jeu conçu pour nos machines. Enfin un jeu qui exploite vraiment DirectX 11. Mais ne rêvez pas : les consoles et le piratage ont tellement bridé l'innovation technologique que, dans quelques années, quand vous annoncerez fièrement à votre entourage que vous jouez sur PC, on vous regardera avec encore plus d'étonnement qu'aujourd'hui.

Un sujet à aborder ?
Envoyez vos mails à
jean-pierre.abidal@yellowmedia.fr

À SUIVRE ?...

› Unreal Engine « 3,95 »

Epic en a récemment fait la démonstration : une toute nouvelle version de l'Unreal Engine, pas tout à fait définitive donc ironiquement surnommée « 3,95 ». Entièrement conçu pour DirectX 11, ce moteur sera, bien entendu, adapté sur la prochaine génération de consoles de jeu.

› *Crysis 2* en DirectX 11

Youpi. Top. Génial. Crytek travaille effectivement sur un patch DirectX 11 pour *Crysis 2*. C'est la fête ! Mais, d'expérience, aucun jeu n'a jamais été vraiment transfiguré par ce genre de rustine et le développeur n'a communiqué absolument aucune date de sortie.

› ***Battlefield 3* : enfin de l'espoir.**

Direction Google. Tapez « Battlefield 3 12 min video » et vous aurez droit, ce qui est devenu particulièrement rare, à douze vraies minutes de gameplay. Et si vous savez correctement chercher, vous trouverez un fichier de plus de 1,2 Go en résolution Full HD, qui vous permet d'admirer le FrostBite Engine 2 dans ses moindres détails. Autant vous dire que ça va pas être moche...

POINT DE VUE…

… sur l'abandon progressif de la plate-forme PC

1 **Pour les développeurs, l'Unreal Engine 3 est bien pratique. Ils achètent une licence et disposent ainsi d'outils de développement qui leur permettent de créer facilement des jeux PC, Xbox 360, PlayStation 3 et même iOS ! Pour les joueurs, c'est un moteur vu et revu qui n'épate plus personne, et dont le seul avantage est de tourner correctement sur les petits PC.**

2 **Il aura fallu cinq ans pour venir à bout du système anti-copie de la PlayStation 3. Il faut faire installer une puce pour pirater sa Xbox 360. Mais sur PC, aucune protection ne tient plus de quelques jours, et encore... Pourquoi investir dans le développement d'un jeu PC quand il peut être aussi facilement piraté ? L'un des jeux les plus résistants au piratage fut *Assassin's Creed II*.**

3 **Kinect. Eye Toy. Playstation Move. Wiimote. Surfaces tactiles. Et nous, on a droit à quoi ? À de la 3D relief, à condition de posséder un gros matos graphique et un écran 120 Hz ! Coût total : deux Xbox 360 ! Personne n'a pris la peine de faire évoluer nos accessoires. Clavier, souris, gamepad, c'est toujours le même cocktail.**

SOYEZ RAISONNABLE... CHANGEZ DE PC !

Mais ne dépensez pas aveuglément votre argent pour autant...

THOMAS DIOUF

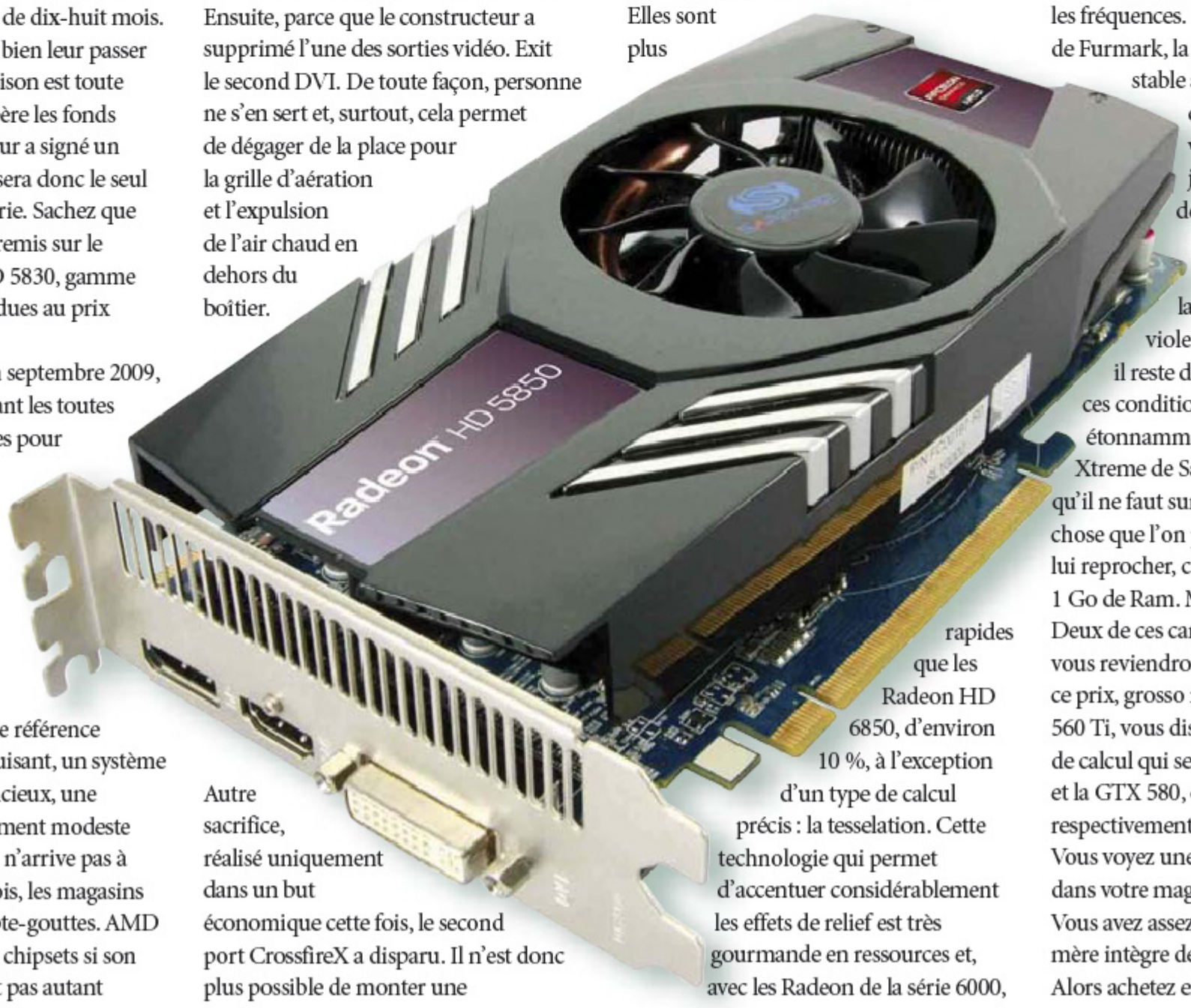
Un « vieux » GPU refait parler de lui RADEON HD 5850 XTREME environ 120 €

Sapphire www.sapphiretech.com

Non, ce n'est pas une erreur. En ce mois de mai 2011, Sapphire, partenaire privilégié d'ATI, commercialise bien une Radeon HD 5850. Soit un GPU dont la sortie remonte à plus de dix-huit mois. Mais qu'est-ce qui peut bien leur passer par la tête ? En fait, la raison est toute simple : la société récupère les fonds de stock ! Le constructeur a signé un contrat d'exclusivité et sera donc le seul à proposer cette bizarrerie. Sachez que la marque a également remis sur le marché des Radeon HD 5830, gamme Xtreme également, vendues au prix de 100 euros environ !

Retour en arrière. En septembre 2009, ATI fanfaronne en sortant les toutes premières puces conçues pour DirectX 11. Les benchmarks sont excellents et le rapport performances/prix des 5850 défie toute concurrence. Gravées avec une finesse de 40 nanomètres (encore inégalée), les modèles de référence arborent un design séduisant, un système de refroidissement silencieux, une consommation relativement modeste et… TSMC, le fondeur, n'arrive pas à suivre ! Pendant des mois, les magasins sont ravitaillés au compte-gouttes. AMD pourrait vendre plus de chipsets si son fabricant ne rencontrait pas autant de problèmes. Ce n'est qu'au bout de six mois environ que les 5850 et 5870 seront vraiment produites en volume. Aujourd'hui, il reste quelques puces et Sapphire a bien l'intention de leur permettre d'exprimer leur immense potentiel.

Ils n'ont pas fait les choses à moitié chez Sapphire. Tout d'abord parce que l'Xtreme est plus courte que le modèle de référence, d'environ cinq centimètres. Elle entrera donc dans tous les boîtiers. Ensuite, parce que le constructeur a supprimé l'une des sorties vidéo. Exit le second DVI. De toute façon, personne ne s'en sert et, surtout, cela permet de dégager de la place pour la grille d'aération et l'expulsion de l'air chaud en dehors du boîtier.



Autre sacrifice, réalisé uniquement dans un but économique cette fois, le second port CrossfireX a disparu. Il n'est donc plus possible de monter une configuration « Tri-Fire », avec trois GPU identiques. Enfin, le constructeur a installé l'un de ses ventilateurs maison, pas bien impressionnant au premier abord, mais extrêmement efficace. Les 5850 Xtreme que nous nous sommes procurées étaient livrées en version OEM, c'est-à-dire sans boîte ni câbles. Que ceux qui douteraient des performances d'un GPU vieux d'un an et demi se rassurent. Les 5850 sont toujours de bonnes petites bombes. Elles sont plus rapides que les Radeon HD 6850, d'environ 10 %, à l'exception d'un type de calcul précis : la tesselation. Cette technologie qui permet d'accentuer considérablement les effets de relief est très gourmande en ressources et, avec les Radeon de la série 6000, AMD a environ doublé les performances dans ce domaine. Mais aujourd'hui, seule une petite poignée de titres utilisent vraiment la tesselation, et de fait, il ne faut pas se poser trop de questions.

Vendues 120 euros TTC, les 5850 Xtreme ne peuvent que ravir leurs possesseurs. D'autant que le GPU possède une marge d'overclocking très importante. Avec l'utilitaire AMD Overdrive, inclus dans les pilotes Catalyst, nous avons pu booster les fréquences. Dans la dernière version de Furmark, la carte reste parfaitement stable à 850 MHz, soit un gain de 100 MHz, et son ventilateur ne dépassait jamais 60 % de sa vitesse de rotation maximum. Et comme aucun jeu ne parvient jamais à stresser la carte graphique aussi violemment que ce bench, il reste de la marge. Et même dans ces conditions, le ventilateur demeure étonnamment silencieux. La 5850 Xtreme de Sapphire est une occasion qu'il ne faut surtout pas rater. La seule chose que l'on pourrait éventuellement lui reprocher, c'est de n'intégrer « que » 1 Go de Ram. Mais faites les comptes. Deux de ces cartes montées en CrossfireX vous reviendront à 240 euros. Et pour ce prix, grosso modo celui d'une GTX 560 Ti, vous disposerez d'une puissance de calcul qui se situe entre la GTX 570 et la GTX 580, des produits vendus respectivement 330 euros et 480 euros. Vous voyez une Radon HD 5850 Xtreme dans votre magasin ? Alors achetez-la. Vous avez assez d'argent et votre carte mère intègre deux ports PCI Express ? Alors achetez en deux, et montez-les en CrossfireX.

PCJEUX

PERFORMANCES 92%

PRIX 98%

96%

› Le meilleur rapport performances/prix du marché.

Le compagnon de jeu des rôlistes
ANANSI environ 100 €

Razer www.razerzone.com

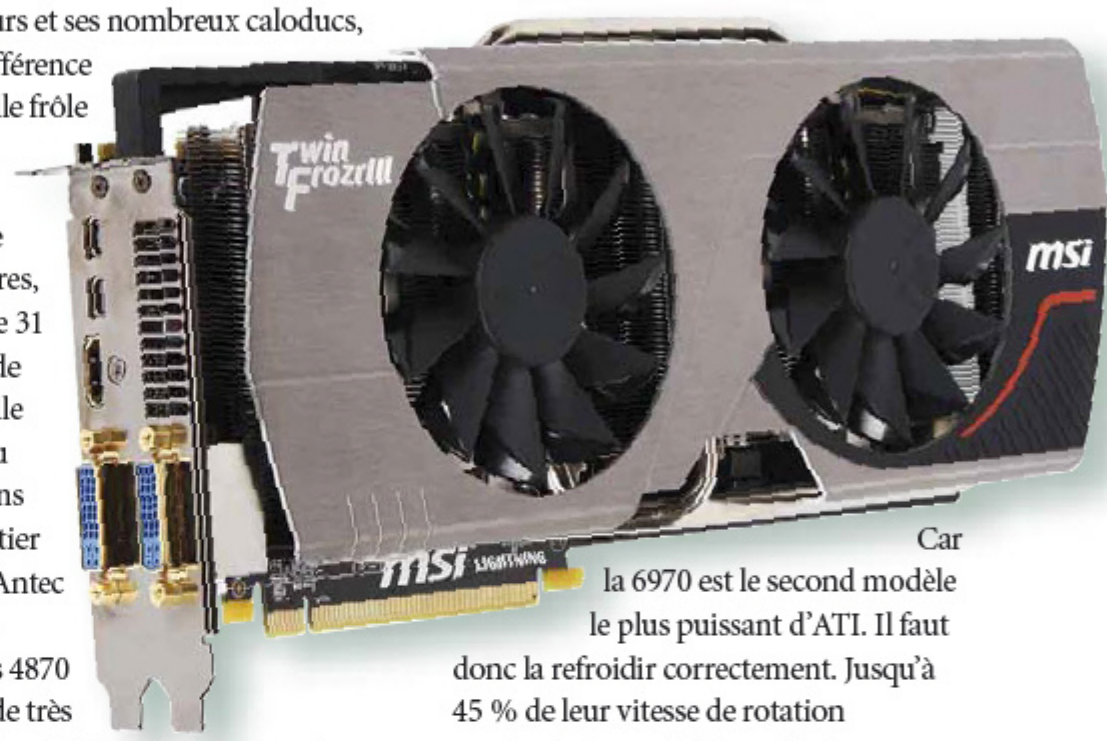
La grande force de ce clavier ne réside pas dans ses touches rétroéclairées qui, par défaut, changent élégamment de couleur à chaque instant. Ni dans son driver, qui a déjà fait ses preuves et permet d'enregistrer facilement plusieurs profils, ainsi que des centaines de macros assignables à presque toutes les touches. Non, la bonne idée, c'est ce groupe de sept boutons configurables situés sous la barre d'espace. Ils sont idéalement placés à portée de pouces, et délimités les uns des autres par une petite séparation. Mieux, un détrompeur a été placé sur les boutons n° 1, 3, et 5, ce qui facilite encore leur utilisation à l'aveugle. Les deux derniers, beaucoup plus larges, sont visiblement conçus pour être violemment frappés par les joueurs acharnés de MMORPG. Pour chatter en pleine partie, le confort de frappe est correct, mais pour écrire plus longtemps, la course des touches reste encore un peu longue, ce qui peut occasionner rapidement une certaine fatigue. L'Anansi, bien fabriqué et accompagné d'une suite logicielle solide, ravira tous les amateurs d'univers persistants.

PC JEUX
PERFORMANCES 88%
PRIX 85%
87 %
› Un clavier destiné avant tout aux joueurs de MMORPG.

On peut être obèse et performant
R6970 LIGHTNING environ 380 €

MSI fr.msi.com

Attention au monstre ! La Radeon HD 6970 Lightning de MSI impressionne tout d'abord par sa taille. Elle ressemble aux autres modèles de la gamme, avec ses deux ventilateurs et ses nombreux caloducs, à cette différence près qu'elle frôle l'obésité. Épaisse de quatre centimètres, longue de 31 et haute de 12,7 (!) elle n'a pas pu entrer dans notre boîtier de test, l'Antec Skeleton. Même les 4870 X2, déjà de très gros bébés, n'atteignaient pas ce volume. MSI, particulièrement fier du Twin Frozer, annonce une température en fonctionnement inférieure de 26°C par rapport au modèle de référence. Et pour le flux d'air, 20 % supplémentaires… Des données alléchantes, certes, mais impossibles à vérifier. En regardant bien, sur le côté, on trouve un petit switch qui enclenche deux BIOS différents. Le premier privilégie le silence, le second la performance. À vrai dire, il n'y a que les fans de basses températures qui enclencheront ce second mode, tant les ventilateurs deviennent audibles.



Car la 6970 est le second modèle le plus puissant d'ATI. Il faut donc la refroidir correctement. Jusqu'à 45 % de leur vitesse de rotation maximale, les ventilateurs font peu de bruit. À partir de 50 %, en revanche, la soufflerie s'enclenche. À 55 %, le bruit devient plus gênant et à 60 %, il devient vite lassant. Sous Furmark, on dépasse vite ces 60 %, mais la carte reste relativement fraîche. Surcadencée à 1 GHz, la Lightning ne dépasse jamais les 75°C, preuve qu'il reste encore un peu de marge pour l'overclocking. Mais dans la vraie vie, celle où l'on joue aux jeux vidéo et dans laquelle on ne fait pas tourner de bench, la 6970 Lightning de MSI déchaîne toute sa puissance sans trop se faire remarquer. Commercialisées environ 380 euros, les 6970 offrent un niveau de performance proche des GTX 570 de nVidia. Mais, étrange contradiction, aujourd'hui, quand on se décide à craquer pour une Radeon ou une GeForce haut de gamme, il faut se pencher sur les fonctionnalités hors de prix auxquelles on souhaiterait les associer pour choisir son camp. Vous voulez jouer sur trois écrans ? Allez chez ATI. Vous voulez jouer en 3D ? Allez chez nVidia. Vous souhaitez simplement jouer aux jeux vidéo ? Dépensez moins d'argent et achetez une GeForce 560 Ti ! Celle de MSI, testée dans nos colonnes le mois dernier, est d'ailleurs exceptionnelle…

PC JEUX
PERFORMANCES 94%
PRIX 81%
84 %
› De quoi overclocker sans problème le plus rapide des GPU AMD.

Avec un repose-poignet en cadeau bonus !
ALUMIC environ 40 €

Roccat www.roccat.org

La principale originalité de l'Alumic, c'est qu'il est livré avec un repose-poignet en mousse relativement lourd, qui lui permet d'adhérer au bureau. Quand vous utilisez des applications bureautiques, effectivement, ça peut faire sens. Mais pour jouer, c'est plus gênant qu'autre chose. On bouge beaucoup plus l'avant-bras, on déplace la souris bien plus vite, et au final, il est très difficile de s'adapter à cet accessoire censé apporter un supplément de confort. Moralité : gardez-le pour Word et mettez-le de côté pour *Counter-Strike*. En revanche, la surface choisie par Roccat, en aluminium anodisé, est excellente. D'un côté elle est légèrement gaufrée, de l'autre elle est parfaitement lisse. Dans les deux cas, sa précision est proche de la perfection, et ce quelle que soit la souris testée. Sur les quatre coins, de petits patins antidérapants en caoutchouc font parfaitement leur travail. De bonne taille, l'Alumic doit être choisi avant tout pour son excellente qualité de glisse, pas pour son repose-poignet.

PC JEUX
PERFORMANCES 85%
PRIX 81%
83 %
› Un excellent tapis, qui allie vitesse et précision.

ÉPUISEZ VOTRE CARTE GRAPHIQUE

Tout ce qu'il faut savoir pour profiter du meilleur de DirectX.

THOMAS DIOUF

FAITES-LE... *POUR AMÉLIORER !*

Dragon Age II, un jeu next-gen ?

PIXELS

PROBLÈME Je veux magnifier *Dragon Age II*.
SOLUTION Installez des mods !
RÉSULTAT Le plus beau des RPG ?

À le voir, comme ça, on ne dirait pas vraiment que *Dragon Age II* fait partie de la courte liste des jeux compatibles avec DirectX 11. Pourtant, dès le menu de démarrage, le jeu de Bioware vous propose bien cette option. À quoi bon ?! Les développeurs, tout à fait conscients de la frustration que leur titre engendre chez les amateurs de gâteries graphiques, ont réagi quelques semaines après la sortie du jeu en mettant à disposition de la communauté un pack de textures hautes résolutions, qui pèse pas moins de 1,08 Go. Pour le télécharger, rendez-vous sur social.bioware.com/page/da2-patches, puis lancez simplement l'exécutable. Ensuite, dans le menu du jeu, rendez-vous dans les options vidéo et cochez la case « Hi-resolution textures ». Au passage, n'oubliez pas de mettre vos drivers de carte graphique à jour, et d'installer également le patch 1.02. Si votre machine n'est pas compatible avec DX11, mais que vous voulez tout de même bénéficier d'une amélioration visuelle, utilisez le pack créé par un amateur éclairé, « trufflesduval ». Rendez-vous sur www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2219, inscrivez-vous comme membre du forum, téléchargez le pack, et décompressez-le dans : Documents\BioWare\Dragon Age 2\packages\core \override\patch. Même avec une petite config' DirectX 9, vous verrez une nette différence. Les textures sont plus détaillées et affichent un véritable effet de relief. Enfin, si comme nous vous êtes frustrés par le peu de choix de personnalisation des personnages (une fois passé les dix premières propositions, ils ont l'air franchement ridicules…) vous pouvez utiliser le second pack de l'acharné « trufflesduval », le « Chargen Revamp ». Direction www.modsreloaded.com/chargen-revamp. Une fois le mod téléchargé, dézippez l'un des fichiers .erf dans le même répertoire que cité précédemment. Vous pourrez ainsi modifier l'apparence de votre héros, sans pour autant changer la morphologie de son visage.

Flous de mouvements, dominante marron : pas de doute, *Dragon Age II* est bien un jeu next-gen !

L'UTILITAIRE DU MOIS

AMD HD-2207

Cette démo technologique baptisée HK-2207 se trouve sur le site développeur d'AMD. Conçue en DirectX 11, elle ne fonctionne qu'avec les cartes de la série Radeon HD 6000. Elle intègre tous les effets propres à la dernière technologie de Microsoft (profondeur de champ, effet « lens flare», tesselation…) et fonctionne sur les config' Eyefinity, dotées de trois écrans ou plus. Reste une question : pourquoi avoir choisi un style graphique aussi laid ? Ceux qui ne possèdent pas de Radeon HD 6000 pourront voir de quoi il retourne en allant sur http://tinyurl. com/3ta0b7u, les autres feront chauffer leur carte en téléchargeant l'exécutable de 300 petits Mo.

FAITES-LE... *POUR VOIR !*

GTA IV : l'histoire sans fin

MOD

PROBLÈME *GTA IV* est toujours aussi laid.
REMÈDE Essayez les ENB Series.
RÉSULTAT Un jeu plus beau, plus lent.

Les ENB Series, des mods graphiques disponibles pour *GTA II, III, Vice City, San Andreas* et *GTA IV* (!) sont régulièrement mis à jour. Rendez-vous sur gtabay.cba.pl/index_download_gta4_ENB.htm, et téléchargez l'un des mods disponibles. Il faut savoir que chaque version apporte des modifications différentes, et surtout que votre framerate va considérablement chuter. Le créateur prévient d'emblée qu'une résolution de 800 x 600 pixels est chaudement recommandée. Décompressez l'archive téléchargée et suivez bien les instructions contenues dans le fichier « readme.txt ». Vous devrez déposer des fichiers dans le répertoire principal de *GTA IV*, dans le dossier PC/Data, et surtout, écraser le répertoire de shaders. Si, au lancement du jeu, le message subliminal « Enbseries » clignote, c'est que le mod est correctement installé. Le résultat, ce sont des textures plus détaillées et une incroyable palette de lumière. Attention, nous vous conseillons de bien sauvegarder tous les fichiers originaux, car avec certains drivers, les « ENB Series » plantent lamentablement.

En fonction de la version du mod téléchargé, le rendu diffère. Certains sont un peu exagérés, mais ils valent le coup d'œil !

Le best of du courrier

LA QUESTION
Quel GPU pour 120 € ?

1 Bonjour,
Tout d'abord, félicitations à l'ensemble du staff pour son magnifique travail. Je possède une carte graphique 8800 GT 512 Mo, qui ne fonctionne plus. Je tourne sous Windows XP. J'aimerais savoir quelle carte graphique vous pouvez me conseiller (aussi bien GeForce que Radeon), sachant que je ne souhaiterais pas y mettre plus de 100/120 euros. Cordialement, Sébastien.
Bonjour,
À ce niveau de prix, tu n'auras pas beaucoup de (bons) choix. La meilleure affaire à l'heure actuelle, indéniablement, c'est la Radeon HD 5850 Xtreme de Sapphire, une « petite vieille » remise au goût du jour par le constructeur, qui la vend à un prix ridicule. Tu peux également t'orienter vers les Radeon HD 5770, qui ne sont plus toutes jeunes mais encore vaillantes.

2 Bonjour,
Je ne comprends pas grand-chose à ce qui se dit sur Internet à propos de l'USB 3. Tous les sites racontent qu'Intel ne supporte pas l'USB 3. Mais quand je regarde les carte mères récentes, elles ont toutes au moins deux de ces ports. Pouvez-vous m'expliquer de quoi il retourne ? Merci, David.
Salut David,
En fait, quand les constructeurs de cartes mères conçoivent un produit, ils achètent à Intel un chipset central, qui, nativement, peut faire fonctionner des ports Sata, USB... Et les dernières puces du n°1 du processeur, effectivement, sont incapables de gérer nativement l'USB 3. Résultat, les constructeurs sont obligés d'acheter des chipsets additionnels, USB 3, qu'ils rajoutent sur la carte mère. Cela ne pose pas vraiment de problème, mais il faut savoir que si cette connectique était gérée nativement par Intel, nos cartes pourraient être vendues un tout petit peu moins cher...

3 Bonjour *PC Jeux*,
Il me semble que vous avez fait une erreur le mois dernier, dans votre article consacré aux configurations multi écran. Vous expliquez que cinq moniteurs ne servent à rien quand on est joueur. Mais vous vous trompez ! Il suffit de poser ces cinq écrans les uns sur les autres, à la verticale, et ça marche très bien ! Voilà, bonne journée. Michael.
Honte à nous ! Effectivement, tu as raison. Il est tout à fait possible d'empiler deux, trois, quatre, cinq ou même six écrans à la verticale, et de jouer, tant que la carte graphique est compatible... bien vu !

FAITES... *LE MÉNAGE !*

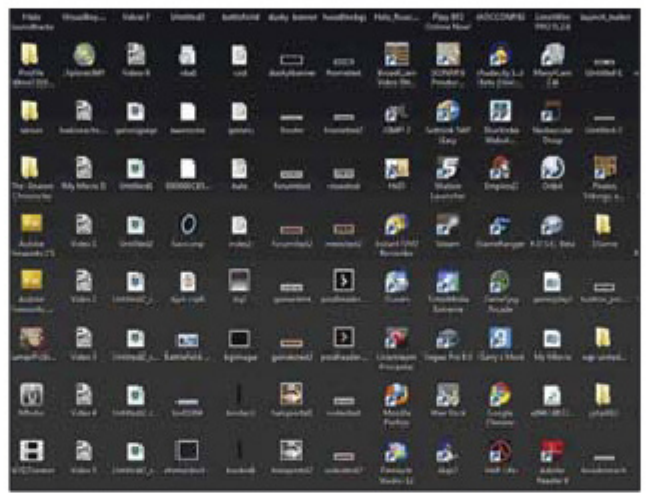
Les SSD, c'est bien... mais c'est petit

NETTOYAGE

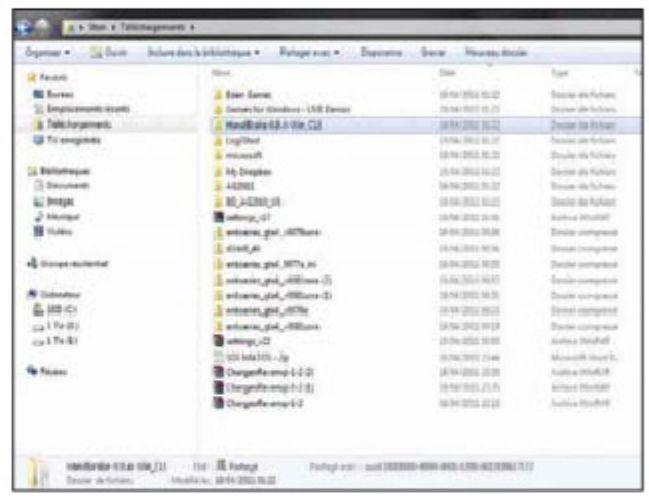
PROBLÈME Mon SSD est plein !
SOLUTION Effacez les fichiers bien cachés.
RÉSULTAT 3 Go de libre !

On vous l'a chaudement conseillé dans ces pages : achetez un SSD ! Ces unités de stockage sont incomparablement plus rapides et réactives que les vieux disques durs.

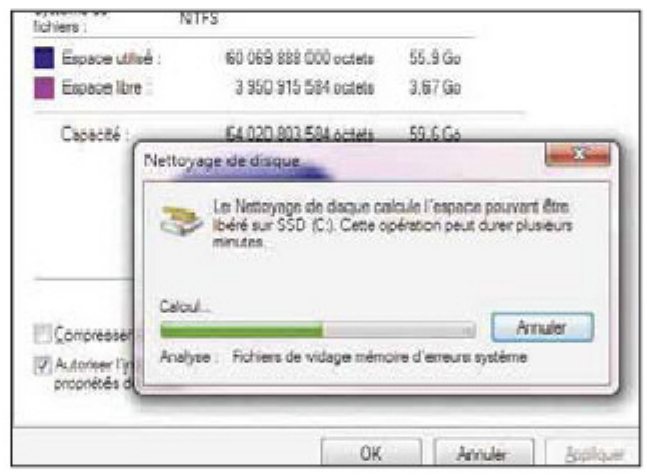
Seul inconvénient : le prix au giga est élevé, et la plupart des utilisateurs devront se contenter d'un petit modèle 60 Go. Résultat, tous les mois ou presque, il faut faire de la place.



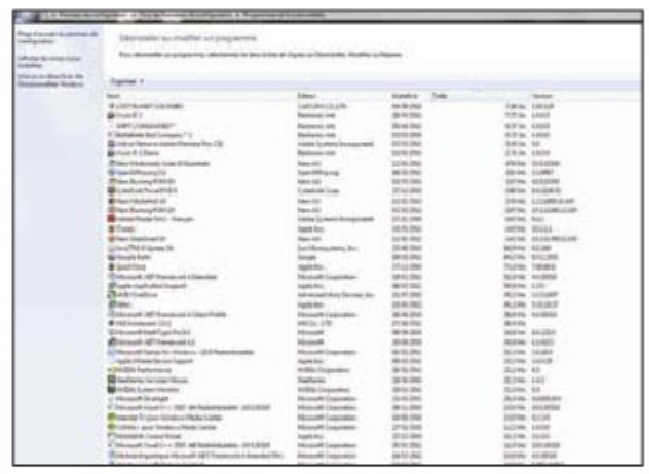
1 Rendez-vous dans le dossier « Téléchargement » du poste de travail de Windows 7. C'est là que sont stockées toutes les bêtises que vous avez téléchargées sur le Net. Faites le ménage !



2 Le bureau est également un très bel espace de stockage de fichiers inutiles. Vérifiez bien la taille des documents qui s'y trouvent et supprimez tous ceux qui ne sont pas indispensables.



3 Faites un clic-droit sur votre disque C:, cliquez sur « Propriétés », puis sur « Nettoyage de disque ». C'est fou ce que Windows emmagasine comme fichiers temporaires inutiles !



4 Désinstallez les programmes dont vous n'avez pas besoin, via « Programmes et fonctionnalités » du « Panneau de configuration ». Astuce : vous pourrez toujours les réinstaller sur votre disque dur.

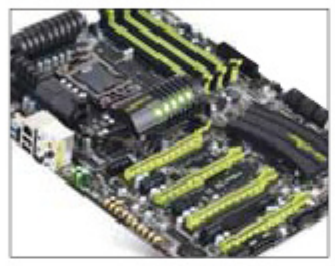
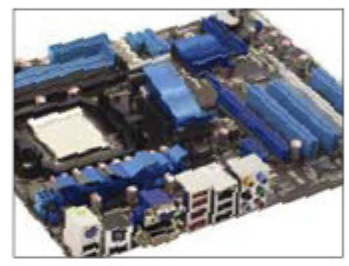
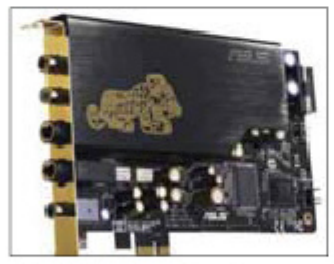
TOUT CE QUE VOUS AVEZ VOULU SAVOIR...

... sur la compatibilité AM3-AM3+

Avec la série des Athlon (64, X2, FX), AMD avait vexé tous ses partenaires en changeant presque systématiquement de socket à chaque nouvelle sortie de processeur. Le socket, c'est le support sur lequel se connecte justement le CPU. La firme a fait de gros efforts avec la gamme Phenom, en permettant aux utilisateurs d'installer un processeur d'ancienne génération sur une carte mère récente. C'était par exemple le cas des sockets AM2+, prêts à accueillir les CPU en AM2 (vous suivez ?). Mais, horreur, les premières photos du socket AM3+, conçu pour la prochaine génération de processeurs « Bulldozer », laissaient voir une broche supplémentaire qui, théoriquement, les rendait incompatibles avec les produits en AM3. AMD s'est fendu d'un démenti et a récemment annoncé que cette broche n'empêcherait pas l'installation de produits d'ancienne génération. On pourra donc changer de carte mère et garder son bon vieux Phenom II. Mais attention cependant, dans ce cas, AMD n'offrira aucune garantie...

OFFREZ-VOUS UN PC SUR MESURE

Chacun son budget, chacun sa config' !

	HAUT DE GAMME	MILIEU DE GAMME	ENTRÉE DE GAMME
PROCESSEUR	**CORE i7 970** Environ 530 € Intel www.intel.com 01 58 87 71 71 Effectivement, il existe des modèles plus chers, mais à ce niveau de prix il est difficile de les conseiller. 6 x 3,2 GHz : c'est bien suffisant !	**CORE i5 2500K** Environ 200 € Intel www.intel.com 01 58 87 71 71 Le meilleur choix pour tous ceux qui n'ont pas la chance de posséder de fortune personnelle. 200 euros, excellentes performances : foncez !	**PHENOM II X4 955 BLACK EDITION** Environ 120 € AMD www.amd.com 01 41 03 15 51 Installés dans une machine dotée de suffisamment de Ram et d'un bon SSD, les Phenom II offrent d'excellentes performances pour un prix modique.
CARTE MÈRE	**G1.ASSASSIN** Environ 480 euros Gigabyte www.gigabyte.fr  C'est plus une démonstration technologique qu'une carte mère. Quatre ports PCI Express 16x, carte son haut de gamme intégrée... et un prix démentiel.	**P67A-C45** Environ 120 € MSI fr.msi.com Pourquoi dépenser plus ? Un port PCI Express 16x, des connexions Sata 3 et USB 3, et surtout, un Bios nouvelle génération de type UEFI !	**M4A88T-V EVO** Environ 85 € Asus fr.asus.com 01 70 94 94 00  Idéale pour ceux qui souhaitent overclocker leur Phenom II, cette carte intègre les mêmes fonctionnalités que des produits haut de gamme.
CARTE GRAPHIQUE	**RADEON HD 6990 4 Go** Environ 600 € Sapphire www.sapphiretech.com Le dernier monstre bi-GPU d'ATI intègre l'équivalent de deux Radeon HD 6970 : c'est la carte la plus rapide à l'heure actuelle.	**RADEON HD N560GTX-TI** Environ 240 € MSI fr.msi.com Début de squat pour la GeForce 560 Ti, petite bombasse de nVidia customisée avec soin par MSI et vendue à un prix agressif.	**RADEON HD 5850 1 Go XTREME** Environ 120 € Sapphire www.sapphiretech.com L'excellente Radeon HD 5850 valait 250 euros à sa sortie. Dix-huit mois après, elle est toujours très performante et son prix a été divisé par deux.
CARTE SON	**XONAR ESSENCE STX** Environ 165 € Asus fr.asus.com 01 70 94 94 00  Les Xonar d'Asus sonnent du feu de dieu ! Elles sont tellement puissantes qu'elles nécessitent un connecteur d'alimentation !	**X-FI TITANIUM** Environ 80 € Creative www.creative.com Typiquement la carte son que tout gamer devrait s'offrir : elle offre une compatibilité idéale avec les derniers jeux et son prix reste très correct.	**CHIPSET INTÉGRÉ** Prix compris dans celui de la carte mère Realtek www.realtek.com Les chipsets intégrés produisent un son d'un peu moins bonne qualité, mais suffisent bien pour la plupart des joueurs.
VENTILATEURS	**NH-D14** Environ 80 € Noctua www.noctua.at Le NH-D14 intègre deux ventilateurs et six caloducs. Sa taille imposante – 14 cm de haut –, le destine aux possesseurs de grandes tours.	**CNPS8700LED** Environ 40 € Zalman www.zalman.com C'est un vieux de la vieille, toujours efficace et régulièrement mis à jour, maintenant compatible avec les Phenom II comme les Core i7.	**CNPS7500 ALCU LED** Environ 75 € Zalman www.zalman.com Soulagez vos oreilles de l'infâme bruit produit par le ventilateur fourni avec votre processeur : changez-en pour un produit d'entrée de gamme.
CARTE MÈRE INNOVANTE	**REVODRIVE PCI EXP 80 Go** Environ 240 € OCZ www.ocztechnology.com Ce SSD se connecte directement sur un port PCI Express et affiche des débits de 540 Mo/s en lecture et de 450 Mo/s en écriture !		

QUELLE CONFIGURATION ?

HAUT DE GAMME
Ce ne sont pas forcément les produits les plus chers, mais leur prix est déjà assez dissuasif.

MILIEU DE GAMME
Ces produits offrent le meilleur rapport qualité/prix. Évolutifs, ils offrent de très bonnes performances.

ENTRÉE DE GAMME
Ces composants ont été choisis avant tout dans un souci d'économie, mais n'ayez crainte, vous pourrez jouer dans de bonnes conditions.

LES PRIX

Nos délais de parution ne nous permettent pas de vous communiquer les prix pratiques lors de la sortie du magazine. Les tarifs indiqués ici sont relevés sur le Web vers le 18 du mois.

LE GUIDE D'ACHAT POUR AMÉLIORER SON PC OU S'EN CONSTRUIRE UN AU MEILLEUR PRIX !

HORS-SÉRIE MATOS

joystick

WWW.JVN.COM

CRÉER LE PC PARFAIT POUR JOUER

Tout pour bien choisir les meilleurs composants : carte mère, disque dur, mémoire vive, alimentation, périphérique, boitier...

ALIMENTATIONS • SSD • MONITEURS... 5 comparos

PRATIQUE

Refroidir son pc
Poussez votre machine à fond sans risque !

DOSSIER

Processeurs graphiques embarqués
Que valent-il? Comment jouer à moindre coût et optimiser leurs performances ?

GUIDE MONITEURS

11 écrans rapides pour jouer plus vite !

50 CPU en test.
Nos conseils pour choisir le processeur qu'il vous faut !

EN VENTE ACTUELLEMENT

HORS-SÉRIE MATOS joystick DVD ROM

UN LOGICIEL OFFERT* + LA BOÎTE À OUTILS ULTIME

TuneUp Utilities 2011

- UTILITAIRES : BOOSTEZ, NETTOYEZ ET OPTIMISEZ VOTRE PC
- SÉCURITÉ : PROTÉGEZ VOTRE MACHINE, VOTRE CONNECTION ET VOS MAILS
- INTERNET : SURFEZ, STOCKEZ ET CONTRÔLEZ VOS ACCÈS INTERNET
- MULTIMÉDIA : LES MEILLEURS SOFTS POUR LIRE TOUS LES FORMATS VIDÉO
- DRIVERS : ATI CATALYST 11.4 ET NVIDIA FORCEWARE 270.61

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION
Genre par genre, retrouvez une sélection de plus de 80 logiciels sélectionnés par toute l'équipe

DVD

Ce mois-ci

› **1** jeu complet
› **1** Free-to-Play
› **7** mods

MODE D'EMPLOI

› Insérez le DVD dans votre lecteur de DVD et attendez que le programme d'interface se lance automatiquement (si cette option est activée). Cliquez alors sur Entrée pour afficher l'interface du DVD et avoir accès à tout son contenu. Si, pour une raison quelconque, la première page ne se lance pas automatiquement, dirigez-vous dans le menu Démarrer puis cliquez sur Exécuter. Tapez ensuite D:\lanceur-pcj.exe (si D est la lettre de votre lecteur).

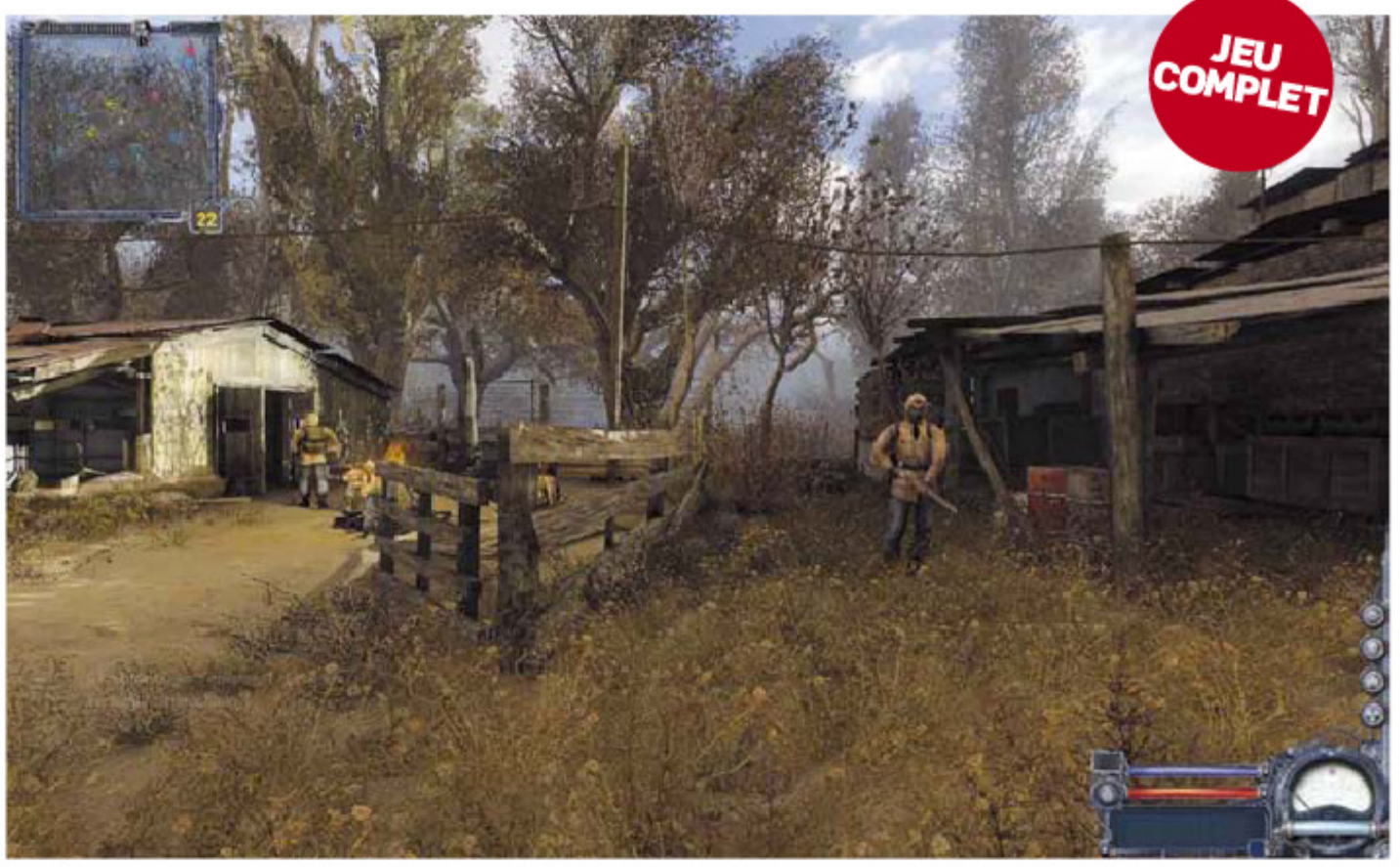
› **Si vous décelez un problème avec le DVD, renvoyez-le à l'adresse suivante : PC Jeux, service CD-Rom, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. N'oubliez pas de spécifier votre nom et votre adresse.**

DVD CONTRE CD

1 DVD **13,24 CD !**

Les démos et autres « bonus » que nous voulons vous faire découvrir sont de plus en plus gros. Pour cette raison, les CD ne suffisent plus et le DVD s'impose comme le seul choix possible.

DVD



S.T.A.L.K.E.R. : CLEAR SKY

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Place à l'aventure, la vraie ! *PC Jeux* et Deep Silver sont ravis de vous offrir ce mois-ci un jeu complet qui vous captivera des dizaines d'heures durant. En bon prologue à *S.T.A.L.K.E.R : Shadow of Tchernobyl*, l'épisode *Clear Sky* vous offrira d'explorer une vaste zone radioactive grouillant de bestioles mutantes et peuplée de mercenaires armés jusqu'aux dents. Au cours de cette aventure, vous prendrez part à des missions assez variées. Il vous faudra voler au secours d'un pauvre diable attaqué par une horde de « sangliers », prendre d'assaut une position aux mains de mercenaires ennemis... ou crapahuter dans les environnements irradiés pour accroître votre fortune personnelle. Mais gare ! Pour survivre, il faudra économiser les balles et conserver à portée de main le nécessaire pour panser ses blessures ou protéger son organisme des radiations. Prenant et encore très joli, cet épisode *Clear Sky* peut se satisfaire d'une configuration pas trop récente. Un must à installer d'urgence et qui peut se savourer en solo comme en multijoueur !

ATTENTION : Conservez bien la pochette du jeu à portée de main pour saisir la clé CD de *Clear Sky* à la fin de l'installation et lors du premier lancement d'une partie multijoueur.

À RETENIR

Développeur GSC Game World
Éditeur Deep Silver
Nécessite 2 GHz, 512 Mo Ram, carte 3D 128 Mo

COMMANDES **Clavier, souris,** du courage et des pilules d'iode...

DVD

ALLODS ONLINE

FREE-TO-PLAY

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Préparez-vous à découvrir un MMORPG gratuit qui a tout d'un grand ! Créez votre avatar – en choisissant sa faction, race et classe – puis partez à la découverte d'un monde vaste qui regorge d'une multitude de quêtes à accomplir en solo ou en multijoueur ! Cependant, avant de faire vos premiers pas dans cet univers fin et coloré, il vous faudra télécharger les 4 Go de données du jeu. Courage, car l'attente en vaut vraiment la peine !

À RETENIR

Développeur Astrum Nival
Éditeur Gala Networks
Nécessite 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte 3D DX9 64 Mo...

COMMANDES **Une souris, un clavier** et beaucoup de temps...

DVD

AND A CURSE, AND LOVE, AND BETRAYAL

MOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Au lieu de rester les bras croisés en attendant la sortie du second volet des aventures du Sorceleur, des moddeurs vous proposent de découvrir une nouvelle épopée intitulée *And a Curse, and Love and Betrayal*. En plus de vous tenir en haleine pendant plus d'une dizaine d'heures, cette histoire offre de rencontrer plus d'une centaine de nouveaux protagonistes et d'accomplir aussi des quêtes annexes. En résumé, un mod à la réalisation soignée et au scénario passionnant !

À RETENIR

Développeur The Bards
Mod destiné à *The Witcher*
Nécessite CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D DX9 128 Mo

COMMANDES **La clavier et la souris** seront vos meilleures armes dans cette aventure.

DVD

S.T.A.L.K.E.R.

MOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Après l'avalanche de mods *S.T.A.L.K.E.R.* du mois dernier, *PC Jeux* vous propose de découvrir sur le DVD (seulement) trois autres modifications destinées à l'épisode *Clear Sky* ! Vous pourrez ainsi prolonger l'expérience *S.T.A.L.K.E.R.* avec les mods *Clear Sky : Reloaded, Clear Sky : Complete* et *Presky*. Attention, il vous faudra télécharger le dernier patch de *Clear Sky* pour profiter de ces mods disponibles exclusivement en anglais.

Lien pour patch :
stalker.deepsilver.com/patches.php

À RETENIR

Développeur Divers
Mod destiné à *S.T.A.L.K.E.R. : Clear Sky*
Nécessite 2 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 128 Mo

COMMANDES **Le clavier, une souris** et beaucoup de temps...

DVD

GET A LIFE

MOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Et voici un mod original destiné à *Half-Life 2* ! Cette modification vous offrira de suivre pendant près d'une dizaine d'heures les péripéties d'un brave gars répondant au doux nom d'Alex Zemlinsky. Loin de se limiter au seul changement de héros, ce mod offre quelques nouveautés sympathiques comme une sorte de Bullet Time, une gestion des dégâts plus réaliste et même une amélioration pour ses armes. Sympa, non ?

À RETENIR

Développeur Cide
Mod destiné à *Half-Life 2*
Nécessite 2 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 128 Mo

COMMANDES **Un clavier, une souris** et des réflexes d'enfer...

ET AUSSI...

DES VIDÉOS

Ce mois-ci, peu de vidéos, puisque vous trouverez sur le DVD seulement deux bandes-annonces... mais pas n'importe lesquelles ! En plus de consacrer un dossier à *Anno 2070*, *PC Jeux* vous propose de voir ce jeu de gestion « en action ». Quant à *Driver San Francisco*, il revient un peu d'entre les morts avec une vidéo dotée d'une bande-son assez funky, qui laisse présager des courses poursuites pied au plancher. Jouissif !

DRIVER SAN FRANCISCO

DES PILOTES... TOUJOURS À JOUR !

Que vous soyez adepte des cartes graphiques équipées de chipsets ATI ou nVidia, comme toujours, il n'y aura pas de jaloux ! Vous retrouverez ainsi sur le DVD les dernières versions des pilotes Catalysts (11.4) et Forceware (270.61) destinés aux PC qui fonctionnent sous Windows XP, Vista et Seven. En cas de bugs graphiques dans vos jeux, ces drivers sont à installer d'urgence !

Détail complet au dos des disques

AVERTISSEMENT

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Il existe des personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsque ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PROCHAINEMENT DANS

PC JEUX

EN VENTE DÈS LE 18 JUIN 2011

LE SORCELEUR EST DE RETOUR !

Le contenu du magazine est susceptible de changer en fonction de l'actualité.

LE MAGAZINE OFFICIEL

NOUVELLE FORMULE

Les SIMS MAGAZINE

N°21 MAI-JUIN 2011

WWW.JVN.COM

LES SIMS MEDIEVAL

TOUS LES SECRETS DU JEU !
- LE ROYAUME EN DÉTAIL
- LES QUÊTES DE A À Z
- TOUS LES HÉROS

CONCOURS ENVOYEZ VOS CRÉATIONS **ET GAGNEZ LES SIMS MEDIEVAL !**

MODE
ROCK, DISCO, CLASSIQUE...
CHOISISSEZ VOTRE LOOK !

PRATIQUE
COMMENT CRÉER SES OBJETS EN 3D !

DOSSIER
5 STYLES DE CHAMBRE POUR ADOS !

SUR LE CD

DÉCOUVREZ LES BONUS 100 % EXCLUSIFS !

+ DE 200 OBJETS

42 nouvelles tenues, 33 maisons meublées...

EN VENTE **ACTUELLEMENT**

ALLODS ONLINE

L'Odyssée Astrale

Sortie officielle le 11.05.11

Délivrez Sarnaut de son passé. Forgez notre futur.

Le plus gratuit des MMORPG de 2011

Fr.allods.gpotato.eu

gPotato WWW.GPOTATO.EU @mail.ru

Publié par © Gala Networks Europe LTD. Tous droits réservés.
Copyright © Astrum Nival LLC. Tous droits réservés. Généré par Mail.Ru Inc.